

Calendrier Tomb Raider II : on va se "Laracher" !

NINTENDO SPACE WORLD

REPORTAGE EXCLUSIF AU JAPON

• ZELDA 64 • F-ZERO X • YOSHI'S STORY...

ON Y A JOUÉ !

DIDDY  
KONG  
RACING

MIEUX QUE  
MARIO KART ?



LA MEILLEURE CLASSE DE CAPCOM :

MARVEL SUPER  
HEROES



AIDE DE JEU  
ALERTE  
ROUGE

PETITE GUERRE

EXCEPTIONNEL  
LE CALENDRIER  
TOMB RAIDER II

QUEZ-VOUS TOUTE L'ANNÉE !

TOMB  
RAIDER II  
1 9 9 8  
CALENDRIER



## 6 TROMBINO

Les couvertures que vous ne verrez jamais dans Consoles+ !

## 12 JAPON

Le plus gros salon Nintendo au monde : le Spaceworld 97. AHL y est allé et a joué à Zelda 64, Yoshi's Story et F-Zero X. Tu le crois ça ?

## 60 ANIMÉ+

L'actualité manga du mois décortiquée par l'ignoble Panda.

## 68 NEWS

Le Project X, une console 128 bits, le dernier visage de la M2, les chiffres du mois... Chaudes les News, chaudes !

## 76 WORK IN PROGRESS

Ce mois-ci, ce sera deux Work in Progress, sinon rien ! Pro Foot Contest 98 et Gex II. Y'a pas d'lézard !

## 82 PREVIEWS

Bonne année avec Bloody Road (PS) et Winter Heat (Saturn) mais gare aux problèmes de santé !

## 92 TESTS

Diddy Kong Racing (N64) serait-il meilleur que Mario Kart ? Coolboarders 2 enfin en version officielle, Marvel Super Heroes (PS) et X-Men vs Street Fighter (Saturn) : Capcom va fort !

## 146 TIPS

Finis les Twix ! Le distributeur est à sec. Switch noie son chagrin dans des lignes de tips et Niico en profite pour glisser un début de soluce explosive sur Alerte Rouge.

## 164 ARCADE

De bien belles nouveautés en ce début d'année : Le Mans 24 ainsi qu'un salon en Asie.

## 168 COURRIER

Bomboy se souvient de ses folles soirées avec l'oncle Hourkh au coin du feu...

## 173 ENQUÊTE LECTEURS

Vous jouez à quoi ? Vous pensez quoi de votre mag' fétiche ? Dites-nous tout.

## 178 PETITES ANNONCES

P.20



Ça y est ! On a enfin joué à Zelda 64. AHL n'en est toujours pas revenu. Attention, chef-d'œuvre !

P.9

Diddy détrôné Mario

## DES TESTS À NE PAS LE CROIRE

AEROFIGHTERS ASSAULT (NINTENDO 64)	132
CLOCK TOWER (PLAYSTATION)	108
COOLBOARDERS 2 (PLAYSTATION)	98
DIDDY KONG RACING (NINTENDO 64)	92
DONKEY KONG LAND III (GAMEBOY)	142
EINHÄNDER (PLAYSTATION)	118
FALCOM CLASSICS (SATURN)	140
FIFA 98 (NINTENDO 64)	128
FIFA 98 (PLAYSTATION)	100
GTA (PLAYSTATION)	130
MARVEL SUPER HEROES (PLAYSTATION)	102
NAMCO MUSEUM ENCORE (PLAYSTATION)	122
NBA ACTION 98 (SATURN)	107
NFL QUARTERBACK CLUB (NINTENDO 64)	134
NHL ALL STAR HOCKEY 98 (SATURN)	124
NHL BREAKAWAY 98 (PLAYSTATION)	135
PRO NBA 98 (PLAYSTATION)	106
PUYO PUYO SUN 64 (NINTENDO 64)	136
SHADOW MASTER (PLAYSTATION)	116
SILHOUETTE MIRAGE (SATURN)	126
SKULL MONKEYS (PLAYSTATION)	110
STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI (PLAYSTATION)	114
THE GRANSTREAM SAGA (PLAYSTATION)	138
WILD CHOPPERS (NINTENDO 64)	112
X-MEN VS STREET FIGHTER (SATURN)	120

### REMERCIEMENTS

ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à Metacreation pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 2, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'aux éditeurs Fractal Design et Macromedia. Sympas, les gars, vraiment sympas ! (Hélène, pense à soigner ce gros rhume !).

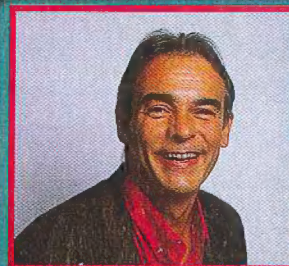
P.82

Virgin sort le grand jeu (de baston) avec le monstreux

NO

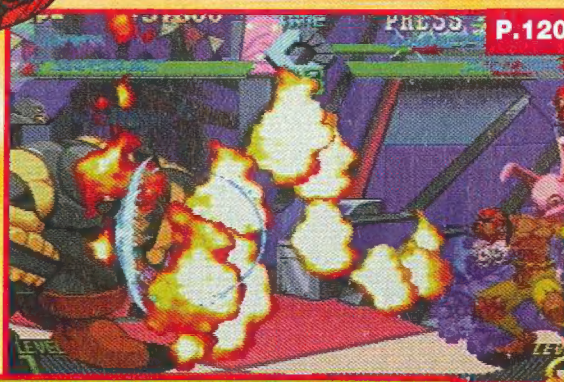
1998  
Nous  
jeux.  
sont  
Les ti  
de trè  
un pe  
deven  
Les je  
comm  
incon  
De 75  
une r  
oublie

## EDITO



L'année finit bien, tout au moins pour ce qui concerne le jeu vidéo. La Nintendo 64 et la Playstation se vendent très bien, les hits sont nombreux et les pubs se succèdent à la télé : le marché est en pleine santé. Et Consoles+ se porte comme un charme, merci ! Nous voilà repartis pour une nouvelle année de tests. A ce propos, nous avons décidé de baisser sensiblement le niveau de nos notes. Vous savez ce que c'est : un testeur met 95% à tel jeu, du coup tel autre vaut bien 97%, et ainsi de suite. Stop ! On repart sur de nouvelles bases... jusqu'à la prochaine fois. A part cela, je dois vous dire que je reviens du Japon où j'ai eu la chance de jouer enfin à Zelda. J'ai complètement craqué et je suis sûr que vous fondrez aussi lorsque vous mettrez enfin la main sur ce jeu. Il est trop pur, je le veux, là, tout de suite... En attendant ce chef-d'œuvre, je me consolerais en jouant à Tomb Raider II, et je vous laisse avec la divine Lara Croft que vous pourrez admirer tout au long de l'année grâce au calendrier que nous vous offrons dans ce numéro.

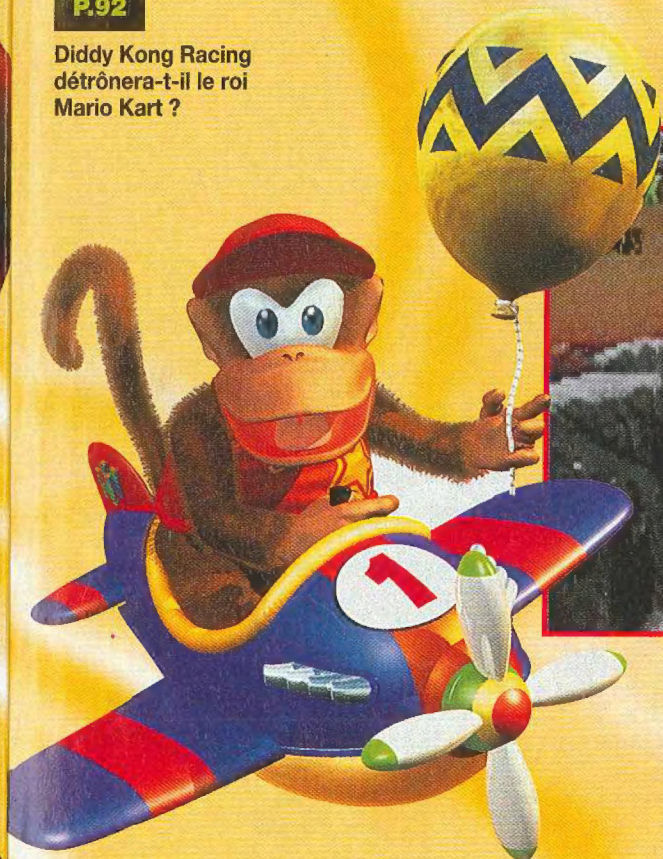
Alain Huyghues-Lacour



1998 : l'année Capcom. Page 102, Marvel Super Heroes sur Playstation, la baston à l'état pur ! Page 120, X-Men vs Street Fighter sur Saturn, le meilleur jeu de baston 2D sur console.

P.92

Diddy Kong Racing détrônnera-t-il le roi Mario Kart ?



P.98



Que serait un hiver sans une bonne simulation de Snowboard ? Coolboarders 2 met les choses au point.

P.78

En hiver, le lézard grimpe aux murs. Gex est de retour dans un Work in Progress explosif.



## NOTEZ LE CHANGEMENT !

1998 marque l'année des bonnes résolutions pour Consoles+. Nous avons décidé d'être plus sévères dans nos notations de jeux. Désormais, seuls les Méga-Hits et Consoles+ d'or (ils sont rares !) obtiendront une note supérieure à 90%. Les titres notés entre 85 et 89% indiqueront de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir des Méga-Hits. Les jeux notés entre 80 et 84% sont considérés comme moyens, mais peuvent intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu ne nous semble pas être une réussite, on s'approche du ratage. En dessous de 75%, oubliez le titre et déposez-le chez Ze Killer. Il adore ça, lui !

# TROMBINOSCOPE

**C**e que vous allez découvrir dans ces pages est exceptionnel et nous vous demandons d'y prêter la plus grande attention. Nous avons en effet décidé, pour cette nouvelle année, de vous ouvrir les archives de Consoles+, longtemps scellées dans les coffres-forts de la rédaction. Vous n'en reviendrez pas et prierez chaque soir pour que la prochaine couverture de votre magazine favori ne ressemble pas à celles-là ! Bon appétit.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

## CONSOLES+

**Work in Progress exclusif :**  
Mortal Kiravi comme vous ne l'avez encore jamais vu

**SUPER COMPARATIF**  
Kro contre beaujolais, qui va gagner ?

**Dragon Beaujolais Z**  
12 %, pas plus !

**LA NOUVELLE CONTREX**  
TESTÉE PAR SPY  
INCROYABLE!!!

**Cadox !**  
Un alcootest dans ce numéro !

**LES ARCHIVES INTERDITES**

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

## CONSOLES+

**SPÉCIAL MODE :**  
CET ÉTÉ SORTEZ AVEC UN DOIGT DANS LA JOUE

**SPÉCIAL MOUMOUTES :**  
Comparatif explosif, douze marques testées par Niiico

**Au poil !**

Jean-Louis David '96, le test en avant première

**Cadox !**  
une touffe de poils du Niiico

**Zique !**  
Strat 73 contre Gibson 67, qui va gagner ?

**C'est l'été ! Sortez vos lunettes.**

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

## CONSOLES+

**INCROYABLE !**  
SWITCH LAISSE TOMBER LE MARS ET S'ATTAQUE AUX TWIX

35 PAGES DE REPORTAGE AU SEIN DE LA RÉDACTION DE CONSOLES+.

**PEUF MEUF 95**  
Le Jou qui cartonne grave trop pur !

245 pages, 35 francs seulement (plus 10 balles pour Switch)

**CHANMAILLE !**

C'EST L'HIVER, sortez vos skis

Distributeurs de Twix

# 100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR CONSOLESK

## Spécial motos

Tous les modèles  
125 cm<sup>3</sup> testés  
pour le Panda

Exceptionnel  
220 pages  
de tests  
signés Panda !

### Comparatif de la mort

Nestea contre  
Coca-Cola,  
raz les calories !

CRÈMES DE RASAGE :  
LES TESTS DU PANDA

### SPÉCIAL JAPON

43 jeux en  
import japonais  
testés par le  
Panda

VIVE LE POGNON !  
LES CONSEILS AVISÉS DU PANDA

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLESK

C'EST L'AUTOMNE !  
Allez à la chasse  
aux champignons

SUPER COMPARATIF  
Casquette Nike  
contre 49ers, le  
combat des chels

## Final Fantasy II

La version malaise testée par Cheub,  
45 pages de bonheur absolu !

Moi, j'ai cru  
pas !  
Moi non plus...  
trop pas !

CHEUB' 95!  
PLUS NAIN QUE JAMAIS

# 100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR CONSOLESK

## TETRIS PLUS

Enfin sur  
Nintendo 64 !

Docteur Mario  
Dites 33,  
c'est grave  
docteur ?

## CRUSADER NO REMORSE

LA SOLUCE COMPLÈTE EN 167 PAGES

LES BUGS DU PC  
Comment reformater  
son disque  
dur tous les jours

Tu le crois ça ? ©1967  
Moi non plus !

# 100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR CONSOLESK

## A FOND LA FORME !

SUR MA MOTO  
125 CM<sup>3</sup>

JE DEVORE L'ESPACE !

INCROYABLE !  
LA SOLUCE DE YOKO  
1 SECRET SU !

CADOX !  
436  
PORTE-CLEFS  
POUR NE PLUS  
PERDRE  
SES CLES

INTERNET!  
35 PAGES POUR NE PAS RESTER  
DANS LE VAGUE

# 5 nouveaux Micromania!

ITALIE 2

NOYELLES-GODAULT

IVRY GRAND CIEL

ROUEN ST-SEVER

REIMS CORMONTREUIL

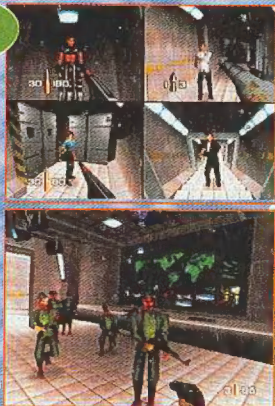


GRATUIT

Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !!



**TOP**  
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR** !!



**TOP**

Un grand succès de la Super Nintendo arrive sur la Nintendo 64 ! 8

personnages, plus de 15 circuits, la possibilité de jouer à 4 ! Passez des heures de plaisir avec vos amis.



**TOP**

Mario va vivre de nouvelles aventures.

15 niveaux variés ! Des heures de fun en perspective.



+ VIBREUR

**TOP**

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.

Les sensations provoquées par le **VIBREUR LIVRE AVEC LE JEU** simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !



Une course de Scooter incroyable et inégalée d'un grand réalisme ! A travers 10 courses, vous pourrez guider 4 pilotes aux capacités variées et régler leurs machines.

**TOP**



**TOP**

Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou à 4 simultanément.



Conduisez sur 4 types de terrains différents : jungle, désert, montagne et front de mer ! Choisissez parmi 11 voitures, roulez de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige... Ce jeu est compatible avec le Vibreur.

Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur 6 circuits ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. 3 modes différents : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez jouer à 4 !



**TOP**

# Les TOPS Nintendo 64 sont chez Micromania



Dans la peau d'un des 8 personnages parcourez 25 circuits de toute beauté dans le seul but de finir le premier : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, adaptez votre conduite à chaque circuit. Énigmes et boss de fin de niveau. Mode 4 joueurs.



**TOP**

# LA NINTENDO 64

## + 1 manette

# 999F\*



**NOUVEAU SERVICE!**  
Micromania reprend vos anciens jeux Nintendo 64

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX**



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



pour une action haletante et sur 30 niveaux explosifs !

**TOP**

Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de 10 armes, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en Jet-Pack.



## BOMBERMAN 64

Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! Tout en 3D, avec des graphismes encore plus beaux que Mario 64. Vous pourrez

jouer seul ou à 4, et passer des heures de fun, à faire exploser vos



### MICROMANIA ITALIE 2

Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 (À côté de Grand Optical) 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

### MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

Centre ccial Carrefour Grand Ciel 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

### MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Ccial Cora Cormontreuil 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

### Ouverts tous les dimanches MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél. 01 42 56 04 13

### MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

### MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris Métro Montparnasse ou Saint-Placide Tél. 01 45 49 07 07

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2 Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

### MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

### MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

### MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

### MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

### MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

### MICROMANIA LES ARCADES

Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

### MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

### MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy Tél. 01 34 65 32 91

### MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas 94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus Bus 185/285 RER C Choisy Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

**GRATUITE**  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5%

### MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

### MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER

Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever Tél. 02 32 18 55 44

### MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

### MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

### MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil Tél. 01 43 77 24 11

### MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

### MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil - 84130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66

### MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

### MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

### MICROMANIA CAP 3000

Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

### MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

### MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

### MICROMANIA LYON ST-PIERRE

Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Pierre Tél. 04 72 37 47 55

### MICROMANIA EURLILLE

Centre Ccial Eurlille - Rez-de-chaussée 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

### MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

### MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles Niveau Haut (Face entrée BHV) 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - Tél. 04 92 94 36 00  
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H



# 5 nouveaux Micromania!

ITALIE 2  
NOYELLES-GODAULT  
IVRY GRAND CIEL  
ROUEN ST-SEVER  
REIMS CORMONTREUIL



Les

# TOPS PlayStation sont chez Micromania



Crash est de retour pour notre plus grand plaisir ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un univers entièrement en 3D. Cette suite, deux fois plus vaste, se déroule sur 30 niveaux avec plusieurs angles de vue disponibles.



Découvrez les Tops d'Or 1998 PlayStation dans le catalogue 36 pages couleurs disponible chez Micromania !!

GRATUIT

Les Boucliers de Quetzacoatl  
Les Chevaliers de Baphomet II

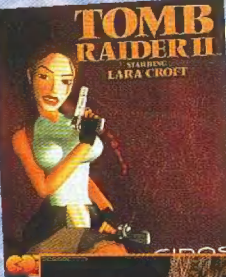
Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante : ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...



TOP



Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....



La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.

TOP



La référence en matière de jeu de stratégie arrive pour votre console : des missions toujours plus variées, des unités beaucoup plus spécialisées, des scénarios bien plus diversifiés.

TOP



STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !

TOP



Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !

TOP



# LA PLAYSTATION + 1 manette

990F\*



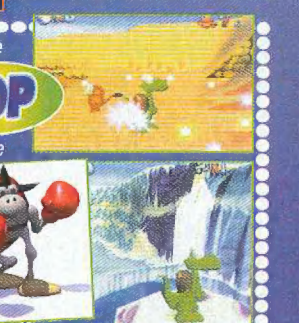
Un événement :  
sortie simultanée du jeu et du  
film ! Soyez Hercule, dans une dizaine  
de niveaux endiablés, secourez la belle  
Meg. Pur jeu de plateforme, aux



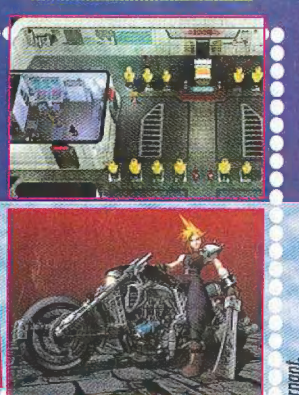
couleurs sublimes, en 3D,  
des zooms sur les décors, de la  
fluidité et de la rapidité !!



Entièrement compatible avec la manette  
analogique, CROC renouvelle  
le genre plateforme. Avec des  
dizaines de niveaux à  
parcourir, en 3D temps réel, il offre une  
possibilité de déplacement  
total. Accompagné de  
super musiques, délivrez les  
Gobbols du tyran.  
Leur sort est  
entre vos mains.



Une des plus grandes  
sagas de Squaresoft  
arrive enfin en Europe  
en version française  
intégrale. Square soft réinvente le  
RPG, l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans  
une longue quête  
pleine de magie, de  
rebondissements, et  
d'invocations aux  
dieux.



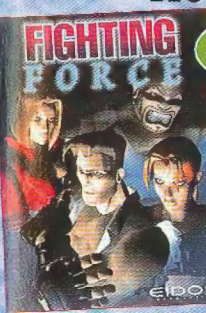
**NOUVEAU  
SERVICE !**  
Micromania  
reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation  
et Nintendo 64  
\* Voir conditions à la caisse

**GARANTIE  
MICROMANIA  
1 AN  
SUR TOUS  
LES JEUX**



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



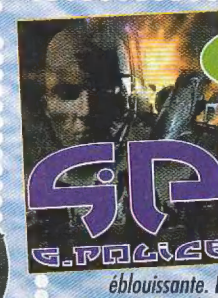
**TOP** Fighting Force est le jeu qui  
manquait à votre Console !  
Beat'm all entièrement  
en 3D temps réel, vous  
dirigez 1 des 4  
personnages proposés dans  
un jeu où l'interactivité  
est poussée à son  
extrême. À vous de choisir une des fins  
proposées pour arriver à la victoire !



**TOP** Un jeu de plateforme d'une  
richesse rare : décors en 3D,  
graphismes et personnages et  
surtout l'atmosphère particulière qui  
s'en dégage. Vous  
incarnez ABE, un  
être étrange qui  
doit s'échapper de  
l'endroit où il  
travaille sous peine  
de se voir transformer en hamburger.



Des circuits et des  
voitures 2 fois plus  
détaillés, la météo  
gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires  
vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en  
temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est  
entièrement compatible avec la  
manette analogique de SONY !



**TOP** Vous faites  
partie de la G-  
POLICE, escadron du  
futur. À bord de  
votre forteresse  
volante  
parcourez 35  
niveaux à la 3D  
éblouissante. Nombreuses  
scènes en BMV, musiques



# N O R J A I

# Le MSX est tou

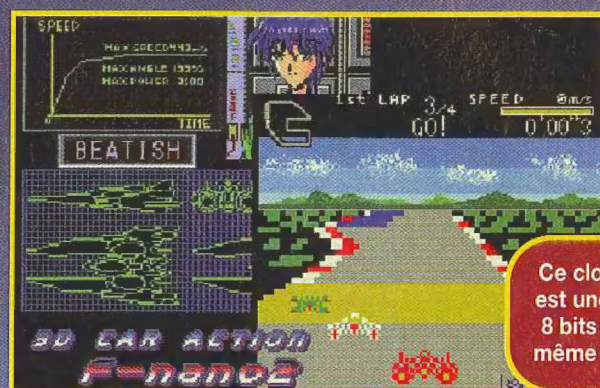
Né en 1982, le MSX est un ordinateur familial décédé officiellement depuis 1988. Mais dans un pays aussi tourné vers l'avenir, une foule de fans de la première heure continue à développer softwares et hardwares pour cette machines 8 bits à l'allure désuète.

**Hagotani san**

**D**fficiellement, il y a au Japon au moins 20 000 fans actifs sur MSX. Cette ordinateur décliné en quatre générations successives a été lancé sur le marché en 1982, par un regroupement de constructeurs, pour tenter d'établir un standard informatique familial. Le MSX, puis le MSX2, le MSX2+ et le MSX Turbo R ont entretenu le rêve jusqu'en 1988, date à laquelle la norme MSX a disparu sous les coups de boutoir des nouveaux ordinateurs 16 bits (Atari, Amiga) et des premiers PC et Apple.

## Un cœur de Z80

Le MSX est une machine hybride, entre la Nes (Famicom) et le CP/M-80. Son cœur n'est autre que le célèbre Z80 (Spectrum, Nes...) dont la fréquence de 3,58 MHz avait été doublée. Les MSX ont connu un grand succès en Asie (Japon et Corée), en Europe (Hollande et France) et en Amérique du Sud (Chili et Brésil).



Ce clone de F-Zero est une surprise sur 8 bits ! Imaginez le même jeu sur Nes...

Mais c'est surtout en URSS qu'il s'est bien implanté. Le ministère de l'Education de l'époque avait équipé les écoles et les universités avec ces machines, installées en réseaux pour la plupart ! On trouve encore aujourd'hui d'excellents programmeurs russes sur MSX.

## Prêt pour le surf !

Dans leur université technologique de Chiba, des étudiants japonais viennent d'organiser la première exposition internationale consacrée au MSX. Mission accomplie, les passionnés sont venus de tous les horizons : Suisse, Brésil, Espagne, Hollande, Corée et Russie.

On découvre ainsi que le MSX a suivi l'évolution technologique en acquérant le SCSI-2, la connexion Internet

cartes graphiques monstrueuses, sans parler du son Midi. De plus, des jeux sont encore produits, parmi lesquels on trouve des titres originaux

Les magazines officiels ont disparu, mais les fanzines sont encore nombreux.



comme un clone de F-Zero, et des conversions (sans licence) de Rolling Thunder ou Sonic.

## Pas mal pour une machine morte !

On découvre aussi des choses bizarres, comme un décodeur software des séquences animées Saturn, un module de compatibilité avec les jeux



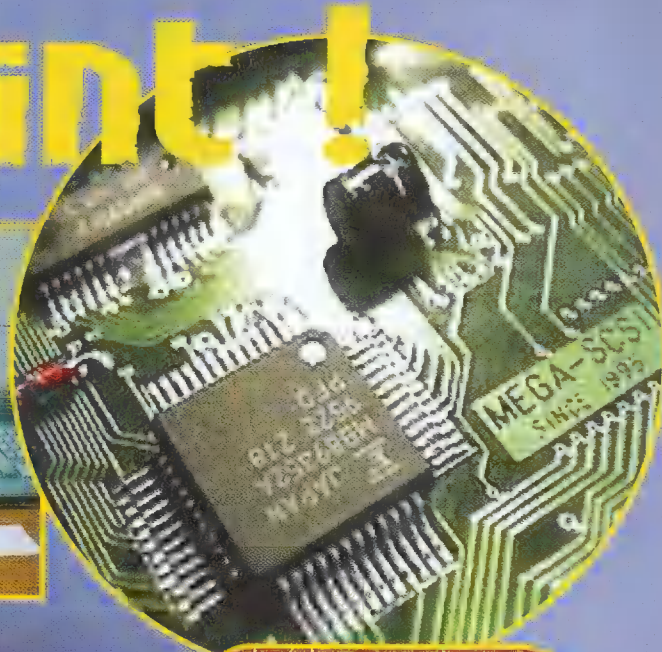
L'université technologique de Chiba a abrité l'événement.

Les Ja  
au po  
de  
Int

# toujours vivant!



Les 4 générations de MSX réunies sur un même plateau. Que d'histoire !

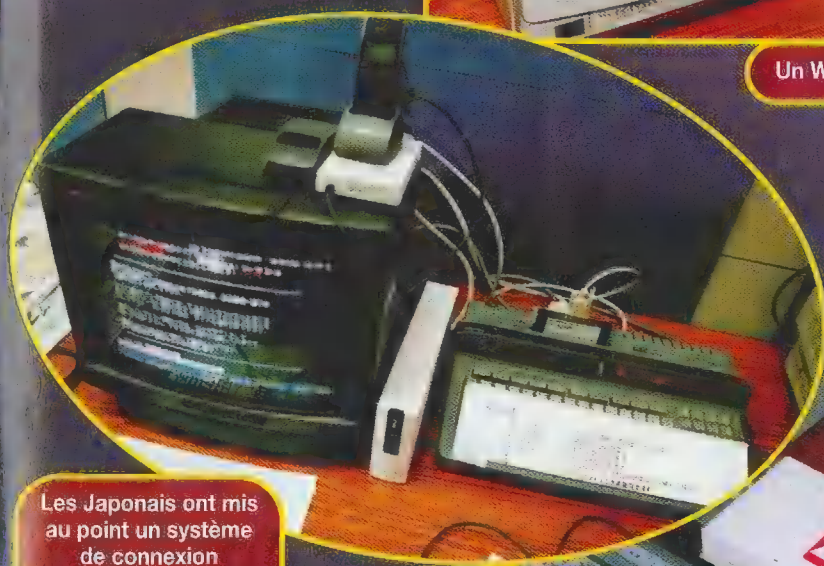


Ingénieurs : on peut passer par le port cartouche pour ouvrir le MSX aux joies du SCSI 2 !

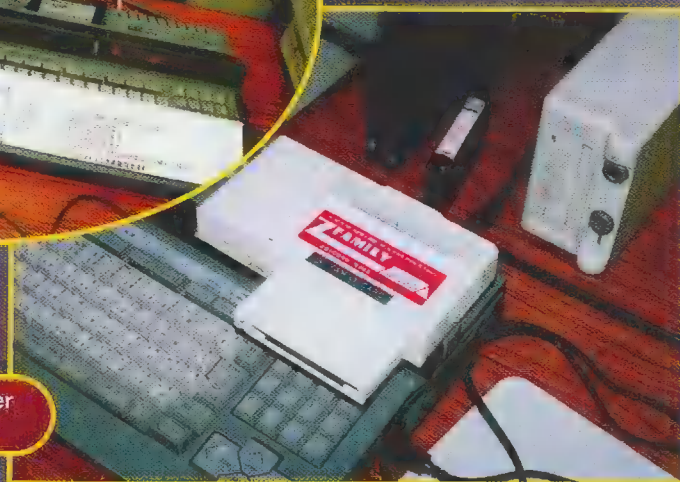
reprogrammée de Windows 3.1 ! L'obstination des fans semble récompensée par le regain d'intérêt que suscite la machine dans le monde du jeu vidéo. Konami a décidé de ressortir tous ses titres MSX en compilation et son Metal Gear, remis au goût du jour sur la 32 bits de Sony. Pour ceux qui n'ont plus la machine et souhaitent découvrir ces jeux de légende, je vous conseille de charger un des émulateurs MSX tournant sur PC ou Mac.



Un Windows MSX venu de Corée.



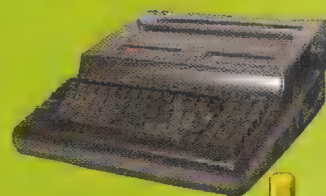
Les Japonais ont mis au point un système de connexion Internet MSX.



Cet appareil coréen permet de jouer aux jeux Famicom sur MSX !



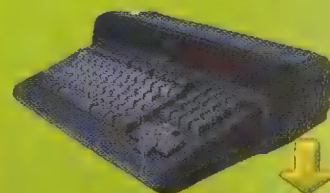
Casio MX-10 (MSX, 1982)



Panasonic FS-404F (MSX2, 1985)



Sony HB-FDXV (MSX2+, 1987)



Panasonic FS-A1ST (MSX Turbo R, 1991)

## KONAMI MSX COLLECTION SUR PLAYSTATION

Konami a décidé de ressortir ses hits légendaires dans leur format MSX. Il est vrai que sur Internet, le MSX connaît un vif regain d'intérêt avec la sortie des émulateurs qui permettent de transformer pour un temps votre PC ou Mac en véritable MSX ! Si vous n'avez pas de PC ni de Mac, il vous reste la Playstation, qui accueille les deux premiers volets des Konami MSX

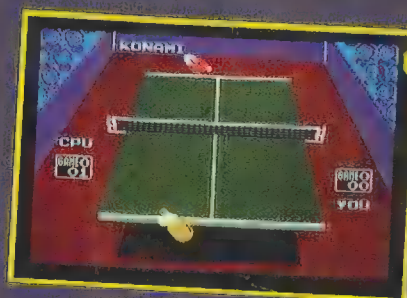
Collection. Pour la petite histoire, sachez que Sega n'a rien inventé avec son Sonic & Knuckle. En effet, dès les MSX, Konami avait inclus la possibilité dans ses cartouche d'utiliser les sprites des jeux précédents. Ainsi, on pouvait utiliser le vaisseau de Gradius 1 ou 2 dans Nemesis... Très fort ! Le volume 1 est déjà disponible au Japon, et le volume 2 est prévu pour le 22 janvier 98.



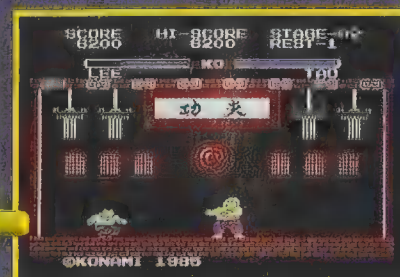
Vol. 1, Road Fighter (1985).



Vol. 1, Gradius (1986).



Vol. 1, Konami's Ping Pong (1985).



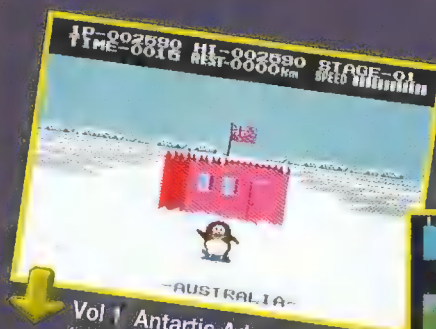
Vol. 1, Yie Aru Kung-fu (1985).



Vol. 2, Magical Tree.



Vol. 2 Super Cobra.



Vol. 1 Antarctic Adventure (1984).



Vol. 2, Konami's Golf.



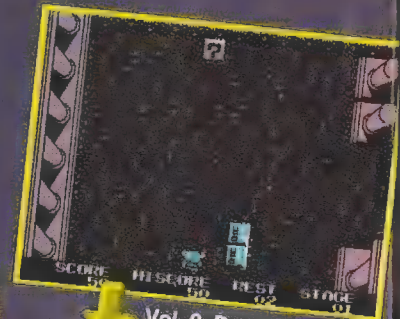
Vol. 2, Gradius 2.



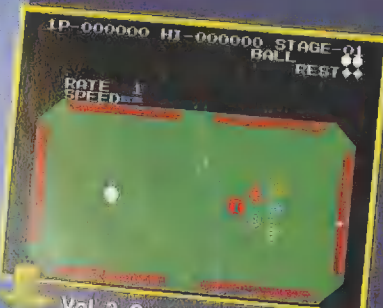
Vol. 2, Nightmare: Wanpaku Athletic (1984).



Vol. 2, Twin Bee.



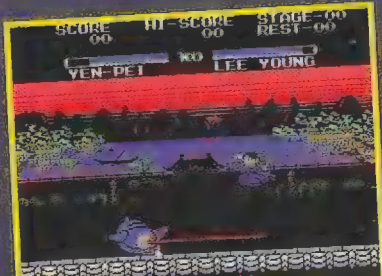
Vol. 2, Poporon: Majo Densetsu.



Vol. 2, Snooker: Konami's Billiards.



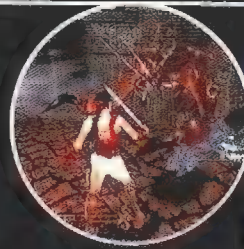
Vol. 2, Track and Field.



Vol. 2, Eager.



Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets?  
NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PUR PEUR.



<http://www.playstation-europe.com>

L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DE



# Nintendo Space La revanche de

Ca y est ! Il est là ! On l'a touché ! On l'a expérimenté ! Zelda sur N64 s'est offert aux joueurs en les plongeant dans une dimension sans précédent. Et, plus fort, il n'était pas seul !



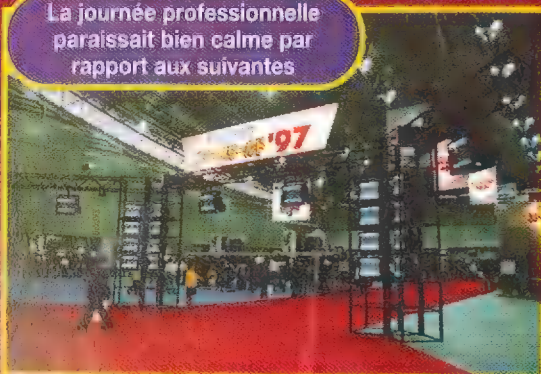
Les nouvelles idoles des jeunes Japonais (et des moins jeunes) : les Pokémon.

**J**usqu'à présent, 1997 semblait ne devoir être qu'une année d'attente. Sa fin sonne le retour en force du plombier moustachu aux dépens des 32 bits des concurrents.

## La démonstration de Miyamoto

Avec des Zelda, Yoshi et F-Zero jouables, on a pu saisir l'étendue de la contre-attaque

La journée professionnelle paraissait bien calme par rapport aux suivantes



de Nintendo, d'autant que les surprises ont afflué ! En 1998, Mario distribuera des coups de boule à la volée à ses concurrents et à ceux qui avaient annoncé prématurément la

Le Nintendo Space World marque un tournant cette année en sortant l'artillerie lourde sur N64.

fin du géant de Kyoto. Deux axes se dégagent donc pour Nintendo : la N64 et Pocket Monster. Sur le salon, la séparation était d'autant plus évidente que deux aires différentes y étaient consacrées.

Certes, c'est encore Nintendo qui a brillé. Car, excepté Imagineer, les éditeurs tiers n'étaient pas venus avec beaucoup de nouveautés, ni de surprises : Konami était arrivé les mains quasiment vides.

Tout le monde a écouté le discours de Yamaouchi, le PDG charismatique de Nintendo d'une timidité légendaire.



# World '97 Mario

La GB et la N64 : un mariage insolite ouvrant de nouvelles portes.



En plus du jeu, Nintendo perçoit une tonne de royalties en provenance de la montagne de goodies Pokémon.

Namco et Bandai avec son Tamagotchi 64 bits, en 16 couleurs, souffraient de la comparaison avec les jeux Nintendo. La seule véritable "nouveau" venait d'un Tetris, évolution de la version Super Famicom, permettant d'adapter le niveau du jeu à son niveau de stress grâce à un capteur plaqué sur son corps... Pas très folichon... Des absences, comme celles d'Ocean et son Mission Impossible ainsi que de DMA Design avec ses Silicon Valley et Body Harvest, ont été remarquées. On attend toujours l'arrivée, en 1998, d'éditeurs tels Capcom et Quest.

## Un secret bien gardé

Très logiquement, on est toujours sans nouvelles des sociétés secrètes mises en place par Nintendo : six éditeurs, dirigés chacun par des grands noms de l'arcade qui ont développé pas moins de douze titres depuis deux ans.

Outre les trois grands titres de Miyamoto, on a pu découvrir les premières démos de jeux jusqu'à présent tenus secrets : Mother 2 (DD64), Mario RPG 2 (DD64), Sim Copier (ROM), Pocket Monster's Stadium (DD64), la série Mario Artist (Mario Paint 2 sur DD64) et Pocket Monster Snap (DD64).

## La 64<sup>e</sup> dimension

Vous l'aurez remarqué, le DD64 fait une entrée en force avec des versions jouables ! On a donc eu la confirmation de l'existence de cette nouvelle extension et la démonstration de son utilité. Sa fonction d'écriture laisse entrevoir de nouvelles portes, qui vont réellement révolutionner le monde du jeu vidéo. Bref, le DD64, ce n'est pas du vent. Nintendo a réussi à prouver que sa 64 bits était vraiment très loin devant ses concurrentes. Aucun des titres et concepts présentés lors du salon ne pourrait tourner sur l'une des 32 bits. Le fossé est creusé !

## Gameboy : la renaissance multimedia

En dix ans de service, la portable noir et blanc a enterré toutes ses rivales couleur. Son succès est devenu légendaire avec pas moins d'un million de machines vendues par mois actuellement. Au Japon, le phénomène Pocket Monster y est pour beaucoup. Maintenant, la 8 bits se fait "Purikura" avec l'adjonction d'une caméra et d'une imprimante ! Les quinze millions de possesseurs nippons de la machine n'attendent plus que la sortie, fin mars 98, de deux nouveaux Pocket Monster (Silver et Gold), compatibles avec la trilogie précédente. Ajoutez à cela Wario Land 2, Donkey Kong Land 2, un certain Castlevania X et vous comprendrez que la portable n'est pas prête de mourir.

Le salon était séparé en deux pôles : N64 et Pocket Monster



# Voir Zelda... et mourir !

Du 21 au 23 novembre dernier, Nintendo faisait son show à Tokyo. AHC a sauté dans le premier avion, histoire de voir ce que le père Mario avait dans sa hotte. Eh bien, il n'a pas été déçu du voyage ! Il a enfin pu jouer à Zelda et ne s'en est pas encore remis !

**T**ous les ans à cette période, Nintendo s'offre son propre salon dans la banlieue de Tokyo. Il y a deux ans, c'est là que Nintendo avait présenté sa 64 bits pour la première fois. L'année dernière, il ne s'y était pas passé grand-chose, mais pour ce millésime, le père Mario a mis le paquet. Dès l'entrée du salon, je suis tombé sur une version jouable de Zelda, qui tournait sur une trentaine d'écrans ! Tu le crois ça ? J'avais la bave aux lèvres et les yeux qui me sortaient de la tête ! Il faut dire que la série des Zelda est ce que j'aime le plus, et que la version Nintendo 64 pulvérise

tout ce qu'on a pu voir dans le genre (même le superbe Final Fantasy VII ne fait pas le poids !). Ce nouvel opus, tout aussi passionnant que les précédents, bénéficie d'une réalisation exceptionnelle. Il semblerait que Miyamoto et son équipe se soient rodés au développement de jeux en 3D avec Super Mario 64 (qui était déjà fabuleux) et que, maintenant, ils maîtrisent totalement cette technique. Plus encore que Super Mario 64, ce nouveau Zelda démontre enfin clairement la différence entre les consoles 32 et 64 bits : il est

totalement

impossible de réaliser un jeu de ce niveau sur une 32 bits. Contrairement à Super Mario 64, dans Zelda, la caméra est gérée par la machine avec une précision exemplaire. Où que l'on aille et quoi que l'on fasse, à aucun moment ne se produit le moindre bug d'affichage, et jamais la vue ne gêne le moins du monde l'action. Je n'avais jamais vu cela dans un jeu en 3D, que ce soit sur console ou sur les PC les plus puissants.

## Simple, génial... et parfait

Mais la technique est importante, ce qui compte avant tout, c'est la jouabilité. Dans ce domaine, la réputation de Miyamoto n'est plus à faire. Alors que les combats en 3D sont souvent confus et qu'il est difficile de rester dans l'axe de son adversaire, dans Zelda, les affrontements sont parfaits.

L'astuce consiste à locker le point faible de votre adversaire pour pouvoir ensuite avancer, reculer ou vous déplacer sur les côtés tout en restant dans son axe. Une idée aussi simple que géniale et qui offre une jouabilité 2D dans un jeu en 3D ! De plus, les graphismes sont magnifiques et Link dispose d'une large

## NINTENDO SPACE WORLD

会社名

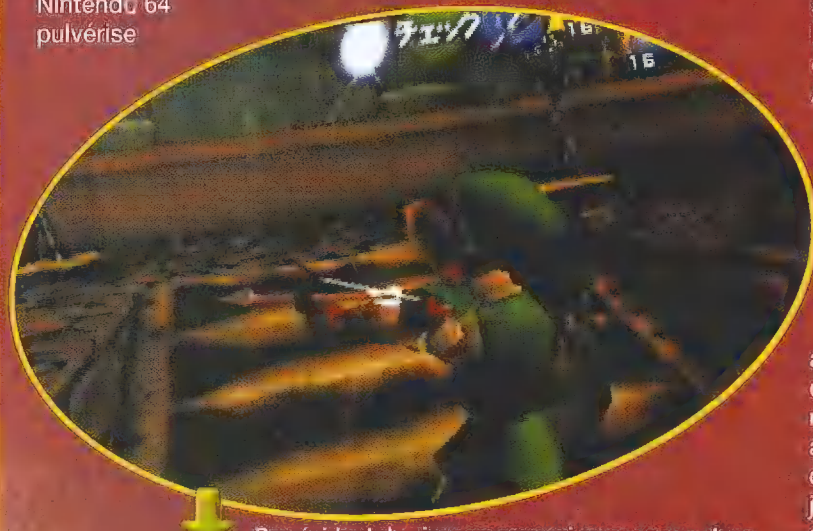
Nintendo Magazine  
Consoles +

氏名

Huyghues-Lacour A.

関連業者

Pour entrer au Space World 97, il fallait montrer patte blanche ou, à défaut, carte pourpre.



Pas évident de viser un ennemi avec un arc dans un jeu tout en 3D. Mais Miyamoto a pensé à tout !

vo  
que  
Qu  
égal  
Nint  
pren  
fonc  
des  
jusq  
Le D  
de s  
réali  
Certa  
RPG  
publ  
disq  
on o  
carte  
actue  
exem  
entan  
suite  
supp



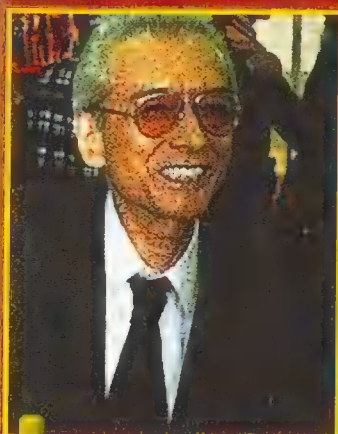
de N



Cette interface permet de "relier" la N64 à la GB.

À terme, permettra-t-elle de jouer aux jeux GB sur N64 ? C'est fort probable...

placer votre photo sur un personnage que vous animerez. Quant au DD, qui était également présenté au Nintendo Spaceworld pour la première fois, il semble que sa fonction principale soit d'offrir des possibilités réservées jusqu'ici aux ordinateurs. Le DD permettra notamment de sauvegarder les créations réalisées avec Mario Artist. Certains jeux, comme Mario RPG ou Mother 3, seront publiés exclusivement sur disque mais il y aura des Add-on ou Scenary Disks de jeux cartouches, comme cela se fait actuellement sur PC. Par exemple, Miyamoto a déjà entamé le développement de la suite du nouveau Zelda sur ce support !



Monsieur Yamauchi, PDG de Nintendo. Un homme heureux.

Enfin, contrairement au DD japonais, le modèle européen sera équipé d'un modem, qui permettra de jouer on-line. Lors de son allocution traditionnelle, le PDG de Nintendo, M. Yamauchi, a commenté très rapidement le démarrage poussif de la Nintendo 64 au Japon. S'il est clair qu'il est causé par le manque de titres, la Playstation souffre actuellement du problème inverse : trop de titres ! Les boutiques japonaises n'ayant pu écouler tous les jeux commandés se retrouvent en possession de stocks d'invendus très importants et elles menacent de s'abstenir de mettre en vente les dernières nouveautés sur cette machine.

## Invasion des Pocket Monster

Du coup, Sony a engagé des négociations avec les revendeurs, et il serait question que le fabricant rachète aux boutiques pas moins de 5 millions de jeux pour assainir son marché. Il est assez amusant de penser que Nintendo et Sony rencontrent des problèmes pour des raisons absolument inverses. Cela dit, si l'abondance de jeux est un problème commercial important, en tant que consommateur, il me semble nettement plus avantageux d'avoir le choix parmi une très grande quantité de jeux. Ensuite, M. Yamauchi s'est longuement étendu sur le

phénomène Pocket Monster. Alors que le plus gros succès sur 32 bits est Final Fantasy VII (3 millions d'exemplaires), c'est Nintendo qui a réalisé la plus grosse vente de l'année au Japon... sur une 8 bits portable, noir et blanc !

## Tu le crois ça ?

En effet, les deux jeux Pocket Monster sur Gameboy se sont vendus à plus de 7 millions d'exemplaires ! C'est un véritable phénomène de société, qui dépasse très largement celui du Tamagotchi. Le dessin animé fait un malheur à la télé, et il s'est vendu 14 millions de jouets à l'image des Pocket Monster. Nintendo compte remporter un succès équivalent aux Etats-Unis et en Europe en 98. La recette de ce jeu est on ne peut plus simple : on joue un

RPG en capturant des monstres, on les fait progresser de combat en combat, et on se connecte sur la Gameboy d'un pote pour les opposer aux siens ou pour les échanger. On pourra même jouer sur N64 à la maison et sauvegarder ses monstres sur Gameboy pour jouer avec des copains. Ce salon fut donc riche en nouveautés. L'avenir s'annonce radieux pour Nintendo, même si le point noir est que tous les gros jeux et les innovations portent la signature de Nintendo, alors que les éditeurs tiers ne présentent rien de vraiment remarquable. C'est une dangereuse faiblesse pour Nintendo, mais il est fort possible que le succès de la N64 aux USA stimule enfin les éditeurs tiers.



Link peut se déplacer à cheval, une première dans un épisode de Zelda.

# Zelda, ocarina

**Enfin jouable ! Ce fut l'une des heureuses surprises d'un salon très riche. Link est de retour et a collé une claque magistrale à tous les visiteurs. Final Fantasy VII peut aller se rhabiller.**

**P**remièrement, le jeu est hyper beau. La qualité des textures relève du jamais vu sur N64. L'ambiance est extraordinaire, et avec un support sonore aussi fabuleux, on plonge illico dans le jeu. Les scènes extérieures sont très nombreuses et la 3D ne faiblit à aucun moment, conservant une stabilité déconcertante. On trouve divers monstres et boss extraordinaires.

Les mouvements de Link sont très variés et caractérise bien le souci du détail présent partout : les personnages vont jusqu'à vous suivre du regard, et Link bouge les yeux en même temps qu'il avance. Bref, cette réalisation signée Miyamoto écrase tout ce que l'on connaissait. Le game-play n'est pas en reste. Le maître a étudié pendant des années la jouabilité dans un monde 3D libre. Le résultat est génial !

Si on peut se mouvoir comme dans Mario 64, ce nouveau Zelda ajoute de nouveaux éléments comme la possibilité de locker l'ennemi afin de toujours lui faire face lors d'un combat. De cette manière on vise directement le point faible de l'adversaire. C'est certainement là que se situe le point fort du jeu. Une foule de vues ont été intégrées comme une vue subjective à la Doom (mais statique), ou une vue de haut, disponible à certains moments mais qui ne serait vraiment incluse



que dans la version DD64. Enfin, en bonus, une foule d'énigmes et de petits jeux ont été intégrés (par exemple, une course de chevaux qu'il faudra



Au fur et à mesure de l'aventure, Link va grandir jusqu'à devenir adulte.



Dans le château, les vitraux filtrent la lumière, qui est gérée en temps réel.



Cette fleur, tout droit sortie de Mario, sera votre premier ennemi.



La qualité du mapping a atteint de nouveaux sommets sur N64.



Le système de lock évite les combats 3D trop brouillons.



Ah, chevaucher les contrées du monde de Zelda ! Un plaisir et un spectacle incroyables !



Zelda va marquer une nouvelle étape dans l'histoire des RPG.

# of time

NINTENDO 64

● Nintendo

● Fin avril 98



remporter absolument). Pour sortir ce titre, Nintendo a pris son temps mais, au vu du résultat, on comprend que l'on se trouve face d'un véritable jeu 64 bits. Beau, innovant,

passionnant : sur la salon, chacun y a été de son qualificatif. Zelda s'impose désormais comme le RPG numéro un, sans aucun rival à cette heure.



Par moments, on a droit à une vue de haut.



Un radar vous renseigne sur votre position. Dans les donjons, vous découvrirez les salles les unes après les autres.



Cette statue dissimule une menace inquiétante.



Les armes apparaissent sous forme d'icônes !



Les flammes dansent comme dans la réalité.



Les rencontres sont assez nombreuses. Amie ou ennemie ?

# Yoshi's Story

Ce premier jeu 2D de Nintendo sur sa N64 est tout bonnement un monstre. Ce premier coup de canon résonnera dès la fin décembre.

**L**a suite de Yoshi Island sur 64 bits n'a pas déçu. On peut même dire qu'il en a surpris plus d'un : personne n'avait vu auparavant un jeu aussi abouti ! Derrière une esthétique mignonne – que certains qualifieront de naïve –, se cache un monstre de game-

play et de technologie. Si le jeu est fondamentalement conçu en 2D, une foule d'effets et de techniques 3D y ont été incorporés. On peut ainsi choisir entre deux routes qui sont en fait deux plans de jeu. Dans chaque monde, lors de la sélection d'un niveau, on a droit à une débauche de 3D.

Les commandes sont même très surprenantes, car elles permettent par endroit des mouvements analogiques (la mer, les airs) ! Le tout sur fond graphique d'une splendeur stupéfiante. Au chapitre des innovations, toujours, il n'y a plus de ligne d'arrivée à passer mais des

fruits à récolter (trente) pour finir le niveau. On a droit aussi, par moments, à des minijeu. Ainsi, on peut jouer avec Yoshi ou l'un de ses cinq frères – du

fond de l'écran, ils viendront, grâce aux bons soins du maître Miyamoto, littéralement piailler devant vous pour que vous les sélectionniez. Chaque niveau possède son thème et regorge de passages secrets. On peut collecter des œufs et les balancer contre des éléments du décor, des monstres coriaces ou des bulles renfermant des bonus. Les sprites sont énormes (boss et semi-boss) sans parler des effets de déformation qui vous coupent littéralement la voix !

Rien ne ralentit, ni ne s'efface : la réalisation est sans reproche. Difficile de décrire le plaisir que l'on éprouve à jouer à Yoshi's Story, mais vous pouvez déjà foncer les yeux fermés. Yoshi est de ces jeux qui vous décident à acheter une machine.

Ce boss nous vient tout droit du premier volet mais avec de nouveaux tours dans sa poche.

**NINTENDO 64**

● **Nintendo**

● **21 décembre**



Chaque monde est présenté sous la forme d'un livre pour enfants avec une superbe animation.



Si vous collectez trente fruits, le niveau sera fini. C'est indiqué sur le pourtour de l'écran.



Le poisson n'a qu'une envie : vous ralentir pour vous dévorer !

N  
SP  
C  
for  
il e  
lui  
soix  
mêm  
il pr  
trent  
des  
et d'  
jama  
Toub  
véhic  
com  
diffé  
La b  
pelot  
et en  
conc  
car le  
expl  
piste  
on pe  
de vi  
Il faut  
car la  
halluc  
par n  
et vo  
loopi  
extrê  
donn  
mont

# F-Zero X

L'ancêtre de Wipeout nous revient dans une forme éblouissante. Passé à la moulinette 64 bits, il est bien décidé à faire le vide autour autour de lui et s'imposer comme la référence du genre.

**D** n ne pensait pas le voir, mais il est bien là ! Jouable ! En soixante images par seconde même à quatre joueurs, il propose une brochette d'une trentaine de concurrents dans des circuits d'une complexité et d'une configuration encore jamais vues ! Tout d'abord, les trente véhicules ont des comportements vraiment différents les uns des autres. La bataille au centre du peloton fera souvent rage et emportera nombre de concurrents (ou vous-même !) car les chocs répétés feront exploser les machines sur la piste. En accédant au turbo, on pourra atteindre des pointes de vitesse de 1 200 km/h ! Il faudra s'accrocher au pad, car la vitesse du jeu est hallucinante ! Les pistes sont par moment totalement folles, et vous réaliserez des vrilles, loopings et autres acrobaties extrêmes qui risquent de vous donner le tournis. Des vraies montagnes russes !

Sans parler des circuits se déroulant dans des tubes (on peut alors rouler sur toute la paroi) et sur des cylindres (on peut évoluer là aussi sur toute la surface). Des rampes vous feront décoller dans les airs et une mauvaise chute vous projettera hors du circuit (Game Over). Le jeu à quatre est vraiment très prenant et le produit final s'annonce réussi. Les jeux de course fourbissent leurs armes, et Wipeout devra vraiment sortir le grand jeu pour se mettre au niveau de F-Zero X. Mais le peut-il ?



La piste vous fera décoller. Attention de ne pas louper la route à l'atterrissage !



Le circuit en forme de "tube octogonal" est le théâtre de collisions spectaculaires.



Conduire au plafond constitue une bonne technique pour surprendre ses adversaires.

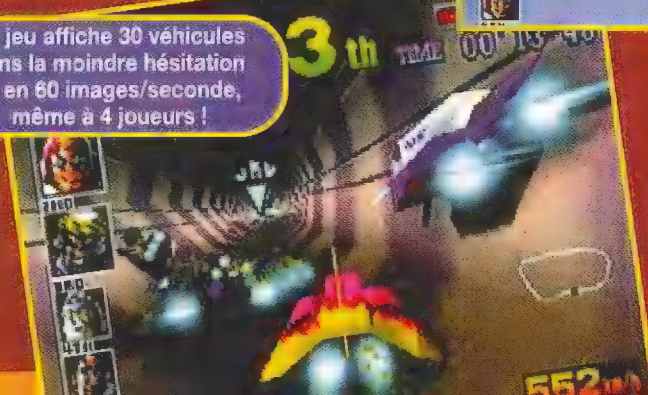


La piste est un cylindre dont on peut faire le tour !



En percutant un adversaire, votre bolide perd de l'énergie qu'il faudra recharger.

Le jeu affiche 30 véhicules sans la moindre hésitation et en 60 images/seconde, même à 4 joueurs !



NINTENDO 64

● Nintendo

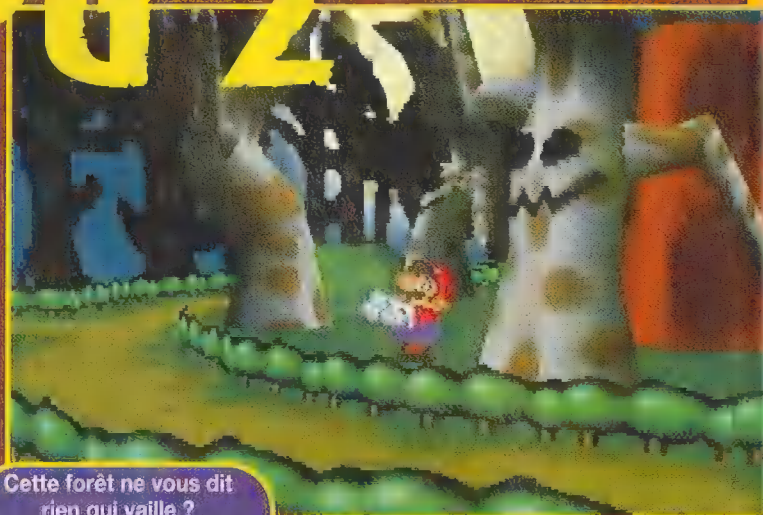
● Juin 98

# Mario RPG 2

**Annonce officiellement, le deuxième volet du RPG mettant en scène le petit plombier débarquera des 1998 sur le DD64.**

**D** initialement confié à Square lors du premier Mario RPG, ce nouveau volet est désormais l'œuvre de Nintendo. On est tout de suite frappé par le niveau technique de la programmation. Le jeu se veut en 2D, mais est en fait 3D. Tous les éléments sont plats comme des feuilles (à la manière de Paparapa sur Playstation). Quand ils bougent, ils réagissent comme des feuilles de papier au vent ! L'effet est superbe et donne une toute nouvelle esthétique au jeu. Le scénario n'est pas encore bien connu, mais notre plombier sera une nouvelle fois impliqué dans une quête difficile et de longue haleine. Beaucoup ont trouvé que le jeu se destinait plutôt aux enfants. Une telle affirmation est un peu prématurée car Miyamoto a promis un RPG à la hauteur de Yoshi. Les coloris très pastel de l'ensemble donnent une apparence enfantine à un produit de haute technicité. Et si les sprites plient comme des feuilles, ils se déforment

en même temps dans tous les sens. Un effet déjà expérimenté pour l'écran de sélection des stages dans Yoshi's Story. Il semble possible d'effectuer une rotation des décors. On attend le jeu avec une impatience d'autant plus mal contenue que début 98, Nintendo devrait dévoiler les innovations de ce Mario RPG 2 tenant au choix du DD64 comme support.



Cette forêt ne vous dit rien qui vaille ? Restez sur vos gardes !



Les amis habituels de Mario sont aussi de l'aventure.



Le monde des étoiles vous mènera dans des contrées originales.



On reconnaît des boss classiques du monde de Mario.



Mario en 2D évolue dans sa maison en totale 3D.

DD64

● Nintendo

● 1998

# RESTEZ SUR LA BONNE PENTE !

**10**  
**séjours à**  
**AVORIAZ**  
**à gagner.\***

**POUR JOUER,  
TÉLÉPHONEZ AU  
08 36 68 01 10\*\* OU  
TAPEZ 3615 SEGA\*\*\*  
DU 5 JANVIER AU 15 FÉVRIER 1998**



SEGA  
SEGA SATURN  
SORTIE : JANVIER 1998



SEGA  
SEGA SATURN  
SORTIE : FÉVRIER 1998



**Et pour ne pas perdre  
la main, continuez à glisser  
avec Steep Slope Sliders  
et Winter Heat.**

**SEGA SATURN**  
ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE

# Mario Artist

Présente comme Mario Paint 2, il s'agit en fait un ensemble de trois titres basés sur le DD64 qui vont vous ouvrir des voies inédites.

## DES SOURIS ET DES CARTOUCHES...

**M**ario Artist est composé de deux nouvelles extensions en plus du soft contenu sur un disque DD64 : la souris "Nintendo 64 Mouse" et une cartouche de capture audio/vidéo "Capture Cassette". Vous pourrez y connecter toute source vidéo ou audio.



## PICTURE MAKER...

**A**vec ce premier titre qui rappelle le premier Mario Paint, on réalise ses propres dessins à l'aide de la souris. On peut aussi choisir de modifier des images contenues dans le disque ou inventer de nouvelles textures pour les appliquer à des objets contenus dans le soft et inclure le tout dans une scène (animée ou non) en 3D. Une fonction dessin animé est aussi présente. Il est possible de simuler une foule d'effets graphiques : crayon, pastel, peinture, craie... Le tout sera sauvegardé sur le disque. Quatre personnes peuvent dessiner ensemble !



Le programme propose une vaste palette d'effets graphiques.



En réalisant des dessins à la suite, on peut réaliser un vrai dessin animé.



Le jeu intègre un choix de superbes scènes animées en 3D.



Vous pouvez appliquer de nouvelles textures et changer le T-Rex en Panda !

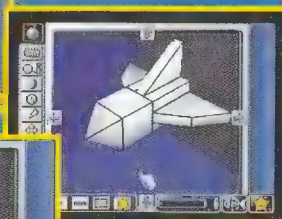


Vous pouvez aussi habiller chaque objet 3D de cette scène statique.

## POLYGON MAKER...

**L**e deuxième titre cache un puissant soft de modélisation 3D, basé sur la technique "extrude". Il est dérivé de celui utilisé dans le kit de développement de la Nintendo 64. D'une simplicité déconcertante, il permet à n'importe qui d'élaborer des objets en 3D sans avoir le moindre soupçon de connaissance en la matière ! Même un enfant sera capable de créer des formes très complexes !

Ensuite, on peut aussi appliquer des textures.



Avec de simples gestes et sans aucune connaissance, on peut réaliser des formes 3D complexes !



Ce programme est dérivé d'un logiciel professionnel qui sert actuellement à la N64. Pour preuve, voici Mario !

NINTENDO 64

● Nintendo

● Juillet 98

## TALCENT MAKER...

**U** vient ensuite le Talent Maker, dans lequel vous mettez en scène une vedette en 3D. Une panoplie de personnages de base est incluse et vous pouvez modifier à volonté chaque portion (et couleur) de leur corps afin de créer la corpulence voulue. Ensuite, il est possible de les inclure dans une scène 3D ou même un minijeu, contenus eux aussi dans le disque. Et ce n'est pas tout ! Car en capturant le visage d'une personne à partir d'une vidéo, on peut l'appliquer sur le visage d'un personnage 3D en l'état ou après modification !



On peut choisir un style de chevelure ainsi qu'une couleur.



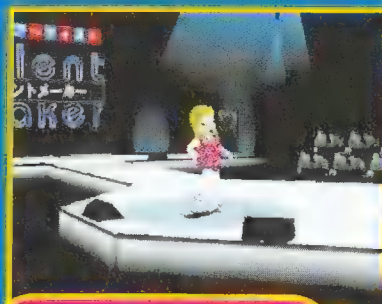
Très simplement, vous changez tous les paramètres physiques de votre personnage.



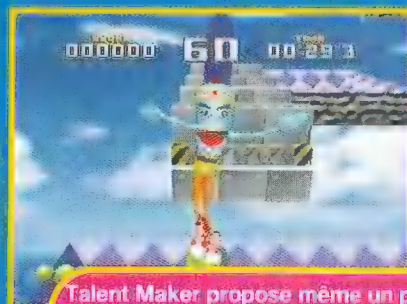
Le perso terminé, on peut l'inclure dans une scène 3D.



En capturant le visage d'un ami, vous pourrez l'appliquer à un perso 3D.



Il existe une foule de scènes animées dans le disque.



Talent Maker propose même un petit jeu dont vous pourrez être le héros !

## A VOUS DE JOUER !

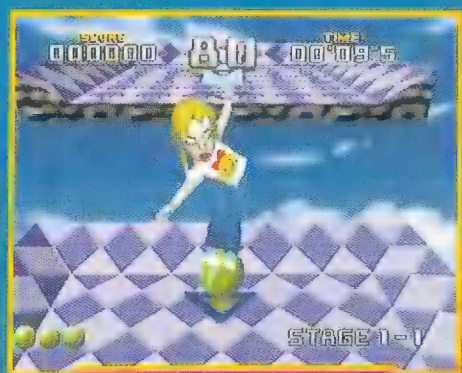
**M**ais voilà, c'est Nintendo, et le DD64 dévoile ici sa véritable puissance créative. En effet, après un an d'étude, un format de fichier commun a été décidé sur le DD64. Ce qui signifie que les fichiers graphiques peuvent passer d'un disque à un autre pour mixer les applications. On peut ainsi réaliser des textures sous Picture Maker et les appliquer sur un objet conçu avec Polygon Maker ou avec Talent Maker. La puissance de l'ensemble est extrême ! Le DD64 nous délivre une claque technologique qui fait mal ! Sachez que Nintendo prévoit d' étoffer la gamme de titres placés sous le label Mario Artist. Ce seront les premiers titres à sortir sur DD64, dont la date de lancement a été reportée à juillet 98.



On réalise un dessin sous Picture Maker.



On exporte le dessin sous forme de texture sous Talent Maker



On intègre l'objet 3D dans un mini jeu

# Nintendo Sport

Derrière ce nom se cache le nouveau label de l'éditeur en ce qui concerne les jeux de sport, à l'image de Sega.



Les montagnes se reflètent sur le lac en temps réel !

3D mappée et sous le contrôle du joystick analogique, on pourra réaliser tous les mouvements de ce sport de glisse dans une ambiance très

## 1080 SNOWBOARDING

Appelé Vertical Edge aux US, 1080 SB se présente comme référence (toutes consoles confondues) en matière de snow board. Entièrement en

fun. Pour l'occasion, le fabricant américain de planches Lamar a pris part au développement du jeu. Le Jolt Pack est de la fête, et on pourra aussi s'éclater à deux. À noter : les effets spéciaux très réalistes.

Attendez-vous à décoller en passant sur les bosses.



Le mode 2 joueurs sera l'occasion de belles empoignées.

La main laisse une trace sur la neige.



NINTENDO 64

Nintendo

juin 98



Un petit zoom sur le Slam Dunk !

## NBA BASKETBALL

La N64 marche à fond aux US et bien sûr le basket fait son entrée dans la ludothèque de la machine. Là aussi, 3D mappée, joystick analogique, mode 4 joueurs... C'est du grand spectacle, d'autant que la NBA

participe au développement du jeu en fournissant sa licence mais aussi en donnant accès à une montagne de données. Ainsi, les personnages portent les noms des vrais joueurs, ont la même corpulence, et empruntent leurs vrais visages, mappés. Pour éviter de tomber dans un jeu 3D brouillon, un zoom pourra être effectué sur l'action.



Tous les personnages sont fidèles à la réalité, jusqu'à leurs visages !

NINTENDO 64

Nintendo

juin 98



Le terrain est en 3D et tourne dans tous les sens.

Los Angeles 11  
Chicago 12

7:29

# Banjo & Kazooie

Depuis Mario 64, les clones affluent. Rare, un allié traditionnel de Nintendo, d'y aller du sien avec un titre assez original au final.

Un ours plus un oiseau : c'est le mélange curieux que nous prépare Rare sur N64.

**P**résumé au dernier E3, Banjo & Kazooie ne cache pas ses références à Mario 64. Designé spécialement pour les marchés US et européen, il repose sur un concept nouveau : deux personnages en un seul. Banjo est un ours et Kazooie, un oiseau. Et ces deux héros ne forment plus qu'un lorsque, par exemple, Banjo porte son compère sur ses épaules. Dès lors le game-play repose sur la combinaison des deux. Chacun étant capable d'actions propres, il ne faudra pas hésiter à switcher entre les deux pour franchir les divers obstacles. Curieusement, Rare était venu sans son Conquer's Quest. Peut-être parce que, si le genre des plates-formes en 3D libre est à la mode actuellement, la référence Mario 64 a placé la barre si haut



Le pont, la rivière, le mapping... du grand spectacle, comme d'habitude.

que les éditeurs doivent peaufiner à fond leurs titres s'ils veulent en vendre un minimum. D'une manière générale, il serait temps que les éditeurs tiers cessent de produire des clones de et recherchent davantage l'originalité. La machine est encore toute jeune et le meilleur reste à venir.

Rappelez-vous les débuts des 16 ou 32 bits...



La progression à dos de Kazooie est intéressante.



**NINTENDO 64**

● Rare

● Avril 98



Kazooie de retour, on peut accéder au vol !



Banjo peut être séparé de Kazooie et accomplir un bout de chemin seul.

La sortie a été repoussée en avril pour peaufiner un game-play maximum !

Voilà un taureau qui n'a pas l'air très disposé à vous écouter...



# Pikatchu Genki Detchu



Pikachu est la nouvelle idole des jeunes Japonais.

**Nintendo aime les surprises et nous a drolément gâtés lors de ce salon. Cette fois, le géant japonais nous offre rien d'autre que la reconnaissance vocale pour son premier titre basé sur Pocket Monster !**

**D** si vous en parlez dans le Tokyorama : Nintendo prévoit d'utiliser une technologie de reconnaissance vocale pour sa console 64 bits ! Un périphérique très performant est actuellement en cours de développement, mais en ce qui concerne Pokémon, on aura droit à une version encore très simplifiée, limitée à des mots clés. Concrètement, il s'agira d'un boîtier connecté à l'un des ports pad de la console et comportant un casque avec micro incorporé. Pikachu, le premier jeu à utiliser ce module, est un Tamagotchi très évolué, tout en 3D mappée, qui inclura pas moins de huit fonctions de base, contrôlables à la voix. La performance est étonnante, car tout marche à merveille. Le héros du jeu, Pikachu,

est la nouvelle idole des enfants qui, du coup, oublient totalement les autres animés, au grand dam de Bandai et de Jump. L'utilisation de la reconnaissance vocale dans un jeu constitue la dernière grande innovation de Nintendo, qui repousse les limites du jeu vidéo vraiment très loin. Il faudra attendre la fin d'année 98 pour pouvoir expérimenter cette nouvelle technologie signée Nintendo.

Toutes les commandes basiques du jeu se font à la voix !



Votre monstre évolue dans son environnement de manière naturelle.

Par moment, il essaiera de communiquer avec vous pour vous faire part de ses désirs.



ピカチュウ  
げんきでちやうど



**NINTENDO 64**

● **Nintendo**

● **Automne 98**

# Pocket Monster's Stadium

Voici donc le deuxième titre des quatre bases sur Pocket Monster, la nouvelle poule aux œufs d'or de Nintendo.

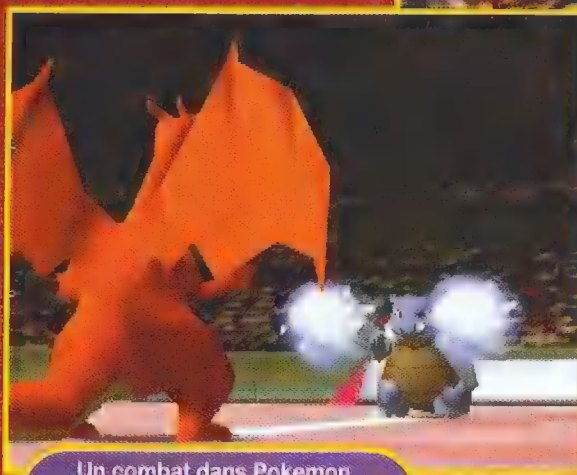
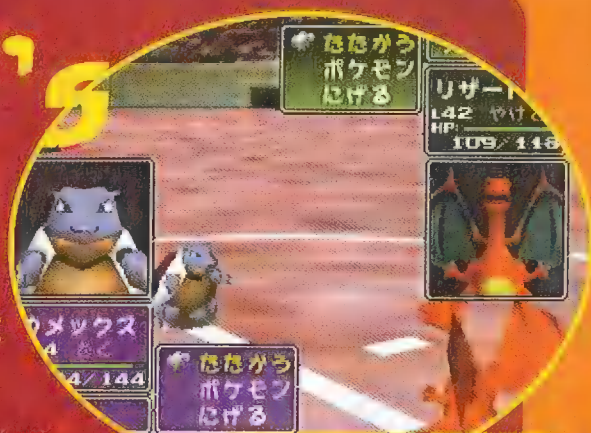
**D**n vous en parle depuis des mois mais c'est ici l'un des tours de force de Nintendo : on pourra linker la Gameboy à la N64 ! Le principe est simple : on joue avec sa portable à Pocket Monster (l'un des cinq volets), et on stocke ses monstres dans la cartouche. On branche une

extension, le 64GB Pack, dans le port mémoire du pad N64. Cette extension n'est autre qu'un nouveau port cartouche permettant d'accueillir une cartouche Gameboy. En allumant la N64 et le DD64, le jeu (un disque DD64) reconnaît les datas écrites dans la cartouche GB et convertit tous les monstres en 3D polygonale mappée. Les monstres ainsi obtenus peuvent se battre dans une arène suivant le principe classique de Pocket Monster. Dans Pocket Monster's Stadium, la 3D est superbe et on a du mal à discerner

les polygones, tant tout est fluide. Les attaques bénéficient d'effets spéciaux réussis, tirant partie des possibilités énormes de la machine. La lumière, quant à elle, est gérée en temps réel. Le jeu propose donc à deux joueurs de se battre dans une arène, ce qui promet des duels féroces. Un mode spécial permettra aussi quatre joueurs de s'affronter

L'interface a été revue sans être pour autant révolutionnaire par rapport à la GB.

en même temps. La performance technique du 64GB Pack est importante, surtout dans un pays où plus de six millions de joueurs se battent par câbles link interposés, dans les cours de récré à travers tout le pays.



Un combat dans Pokemon met face à face des équipes de six monstres.

Quand on insère sa cartouche GB dans l'adaptateur N64, les monstres passent en 3D mappée !



ドンのおのおのうず！

Si cette version semble se limiter au combat, on attend un vrai RPG comme sur GB.

Les attaques bénéficient d'une remise à jour graphique importante !



DD64

Nintendo

Juin 98

# Pocket Monster Snap

Ce **Pokemon Snap** est le troisième titre prévu dans la série des **Pocket Monster** sur **N64**. C'est aussi le plus mystérieux des trois nouveautés qui ont été dévoilées pour le moment.

Le but du jeu n'est autre que de prendre des photos du **Pocket Monster**. Vous évoluez dans le monde de **Zelda** et vous vous embarquez pour un véritable safari photos. Il faudra prendre en compte le caractère des divers monstres : une pomme pourra en attirer certains alors qu'une pierre ferait l'affaire dans d'autres cas. Cependant, attention à ne pas les mettre en colère ! Les photos prises seront inscrites sur le disque et on pourra composer un véritable album, qui sera utilisable avec la série des titres **Mario Artist**.

DD 64

● Nintendo

● 1998



Le jeu se déroule entièrement dans le monde de **Zelda** !



Voici une photo que l'on devrait pouvoir retravailler sous **Mario Artist**.

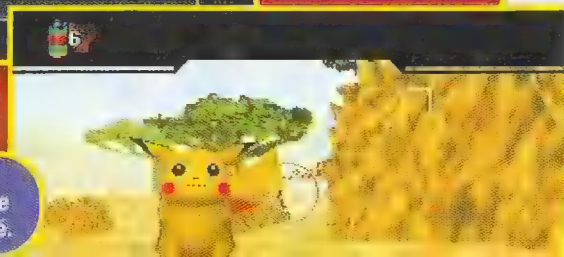
Un mode limité dans le temps vous forcera à foncer à travers la verte campagne pour rassembler des photos de tous les monstres. On parle d'un mode **Combat** sans avoir d'informations plus précises. Il faudra donc attendre un peu plus pour savoir dans les détails ce que Nintendo nous prépare. D'ici là comptez sur moi pour vous tenir au courant...



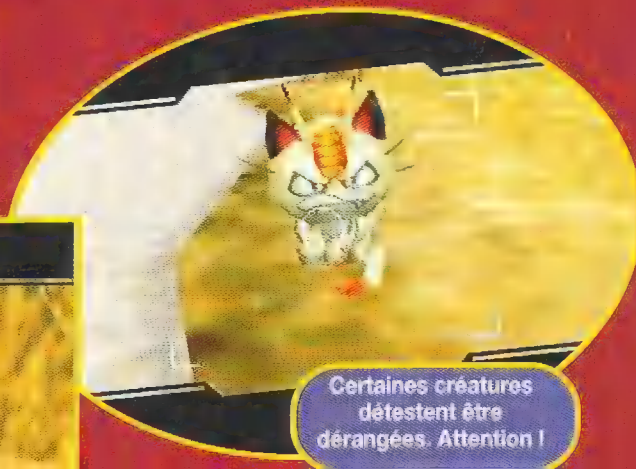
En lançant des pommes, on peut attirer des monstres ou les amadouer.



Il est possible de stocker ses photos dans un album grâce à la fonction écriture du **DD64**.



Un mode vous obligera à photographier un maximum de monstres dans un temps limité.



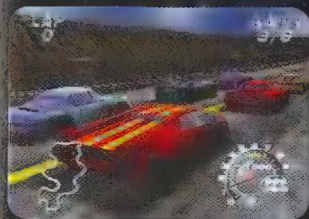
Certaines créatures détestent être dérangées. Attention !

## GRAND CONCOURS Automobili Lamborghini

REMORTE le Championnat en "Mode Expert" et GAGNE 1 STAGE DE PILOTAGE\*\* à la Lamborghini Driving Academy



## PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE !



- >>> Jusqu'à 4 joueurs simultanés
- >>> Jusqu'à 24 voitures disponibles
- >>> 5 circuits différents plus mode miroir en bonus
- >>> 4 Styles de courses : arcade, tournoi, championnat, séance d'essais
- >>> Compatible avec le kit de vibration, le module de sauvegarde et les volants
- >>> Nombreuses options : Boîte automatique ou manuelle, pit-stop, split-screen (2, 3 ou 4 joueurs)...

310 Avenue Daniel Perdrige  
96370 MONTFERMEIL  
Tél. : 01 43 32 10 92

**Class Rêves**  
PRÉCÉDENT DU MARCHÉ  
01 56 54 25 20



Joue au 08.36.68.11.41\* et gagne des CONSOLES N64 des jeux "Automobili Lamborghini" et plein d'autres lots.



\*\*Le premier prix sera remporté par ceux qui jouent à la Lamborghini Driving Academy si le gagnant n'a pas son permis de conduire et/ou 18 ans.

Le classement des 100 meilleurs temps déterminera l'attribution des 100 lots.

# Dragon Quest Monsters

On attendait Dragon Quest sur Playstation. Eh bien, autant dire qu'Enix aime les surprises, puisque son titre débarque sur la portable de Nintendo... Enfin presque...

**L**ertes, il ne s'agit pas de la version officielle de DQ VII, mais ça y ressemble sur bien des points. Ce nouveau DQ est présenté comme une évolution du jeu sur la machine vedette du moment au Japon : la Gameboy. Selon Enix, les nouvelles machines à base de CD-Rom n'ont rien apporté de vraiment positif. Les images de synthèse et autres films, superbes au demeurant, ont débarqué aux dépens du jeu lui-même. À partir de ce constat, Enix veut prendre son temps dans la conception de son DQ VII. Avec des chiffres de vente proches du million d'exemplaires par mois, la portable est toujours en pleine forme. Le succès de Pocket Monster a donc poussé Enix à adapter son célèbre RPG à la mode des monstres. Le scénario débute à la fin du sixième volet sur Super Famicom. Le concept change totalement du RPG classique. La partie gestion des monstres est fortement inspirée de

Pocket Monster, alors que les combats sont dans la pure lignée des Dragon Quest. Le jeu en Link est bien sûr de la partie, et les monstres sont tous issus du monde de Dragon Quest. On en compte pas moins de 200 ! Maintenant, concernant la version DQ VII, il faudra attendre encore longtemps, car Enix n'est plus sûr de la réaliser sur PS. Il se pourrait que Nintendo récupère le hit ! La patience et la prudence sont donc de rigueur...

Les donjons vous feront perdre la tête par leur complexité.

ドラキ	ギーガ	ボージェ
H 40	H 73	H 5
M 18	M 67	M 120



ユニコーンが あらわれた！

Les combats respectent la tradition de la saga avec un système très au point.



ミレーユ「さあ テリー。」

La partie RPG est très vaste et reprend l'histoire à la fin de DQ VI.



Dans les scènes extérieures, vous tomberez sur des Warp Zones.

LV: 2 HP 8 LV: 15 HP 72 LV: 8 HP 24

N'oubliez pas les magasins qui cachent pas moments des items secrets.



\*「わたしや いま  
そだてております」

Le jeu en Link permettrait de s'échanger les monstres comme dans Pokemon.

GAMEBOY

● Enix

● Mars 98



Des **BLOUSONS  
SCHOTT**



Des **CONSOLES**



Des **TAM TAM**

# GAGNE

Un **VOYAGE AU  
FUTUROSCOPE**

**FUTUROSCOPE  
DESTINATION**



**APPELLE LE**

**08 36 69 37 27**

**1** Gratte la case sur la carte.  
Tu verras apparaître ton numéro  
personnel et unique.

**2** Appelle le 08 36 69 37 27 et  
compose les 7 chiffres de ton  
numéro personnel.  
Laisse tes coordonnées.

**3** Une deuxième chance peut te  
faire gagner des baladeurs laser  
ou des CD audio.

**Bonne Chance !**

**N'hésite pas à retenter ta chance plusieurs fois par jour.**

**1 appel = 1 chance de gagner**

**POUR DES RAISONS D'APPROVISIONNEMENTS NOUS AVONS ÉTÉ OBLIGÉS DE REMPLACER  
LA STATION VIRTUELLE PAR DES CONSOLES NINTENDO 64**

Règle du jeu déposée chez Maître Caillot Huissier à Paris - Coût de l'appel 2,23F TTC/mn - Remboursement d'un appel par foyer  
Kikoo Production RCS B412796633

# Pocket Multimedia

La Gameboy est dans tous ses états. On connaissait la Gameboy agenda, dictionnaire, encyclopédie ou traducteur électronique... Cette fois, Nintendo propulse sa 8 bits dans le multimédia !

Cette année, la surprise est venue du kit Pocket Camera, une caméra vidéo pour Gameboy ! Sorte de boule montée sur un corps de cartouche, cette caméra peut bouger dans tous les sens pour capturer une image et la modifier par la suite. La photo apparaît sur l'écran en noir et blanc avec

une définition étonnamment bonne pour la résolution pauvre de la machine. On peut stocker pas loin d'une cinquantaine de clichés. Ensuite, libre à l'utilisateur de modifier ou d'agrémenter la photo grâce aux outils mis à sa disposition par le programme. Nintendo achève de nous impressionner avec la possibilité d'utiliser une ou plusieurs photos pour les inclure dans une animation ou même un minijeu.

Ce n'est pas fini, car on pourra ensuite imprimer le résultat, en noir et blanc, grâce à l'imprimante à papier thermique Gameboy Pocket Printer. La caméra comme l'imprimante ne coûteront que 250 francs environ ! Le géant japonais a poussé le vice encore plus loin : il sortira la Pocket Camera dans différents coloris (quatre sont prévus pour le

moment) afin de rester en harmonie avec la gamme Gameboy Pocket. Et il semblerait que l'on pourra même utiliser ces extensions avec les anciennes GB...

L'objectif de la caméra n'a pas de zoom mais tourne dans tous les sens.

La Pocket Camera est prévue en quatre coloris et au format des GB Pocket.

Une Pocket Camera géante filma le stand en permanence.



Le jeu est très simpliste, mais avec la photo d'un pote, il prend une toute autre... figure !

La 8 bits n'est pas morte et le prouve avec un dynamisme exemplaire.

La Gameboy a surpris tout le monde avec sa caméra et son imprimante.



On peut réaliser une sorte de montage vidéo sur sa GB avec sa propre photo !



Cet  
ete  
de  
con  
me

conce  
"Roi L  
l'origi  
année  
moutu  
ressor  
ciném  
remise  
Ce Jun  
est, qu  
génial  
 récem  
lettres  
à l'ani  
petit r  
Cetle  
Japon  
coopé  
maître  
admire  
titanes  
réalisé  
princip  
a été s  
Miyam  
par Te  
Tezuka  
artisti  
ce titre  
techno  
du jeu  
du per  
de l'ea  
naturel  
semen

Nintend

# Jungle Emperor Leo

Cet anime, légendaire au Japon, avait été annoncé sur la N64 dès les débuts de la console. Mais force est de constater qu'on a toujours rien à se mettre sous la dent. À moins que...

**D** Il y a quelque temps, les studios Disney perdaient leur procès concernant leur version du "Roi Lion", plagiat éhonté de l'original japonais sorti dans les années 50 à la télé. Cette mouture nipponne est d'ailleurs ressortie cette année au cinéma, avec une réalisation remise au goût du jour. Ce Jungle Emperor Leo, le jeu, est, quant à lui, l'œuvre du génial Tezuka Osamu (décédé récemment), qui a donné leurs lettres de noblesse au manga et à l'animé japonais ("Astro le petit robot", "Black Jack"...). Cette licence, prestigieuse au Japon, a été développée en coopération avec le studio du maître et, sur le salon, on a pu admirer, grâce à une vidéo, le titanesque boulot d'animation réalisé sur le personnage principal du futur jeu. Ce travail a été supervisé à la fois par Miyamoto pour la partie jeu et par Tezuka Makoto (le fils de Tezuka Osamu) pour la partie artistique. On va atteindre avec ce titre un nouveau sommet technologique dans le monde du jeu vidéo : les mouvements du personnage et l'animation de l'eau et des autres éléments naturels respectent scrupuleusement les lois de la physique,

tout en conservant un gameplay très plates-formes. Au niveau du jeu, on est face à un mélange de Mario 64 et de Roi Lion sur Megadrive. Le monde à parcourir est en 3D libre, avec une qualité de textures appelée à concurrencer celle de Zelda. Les quelques images dévoilées sont impressionnantes ! Mais il faudra encore attendre un peu. Initialement prévu sur cartouche 128 Mb, Jungle Emperor Leo pourrait faire comme Zelda 64, passer sur 256 Mb.



On ne voit quasiment plus les polygones et l'animation est ultra détaillée.



L'animation de l'eau promet déjà un niveau de réalisation très élevé.

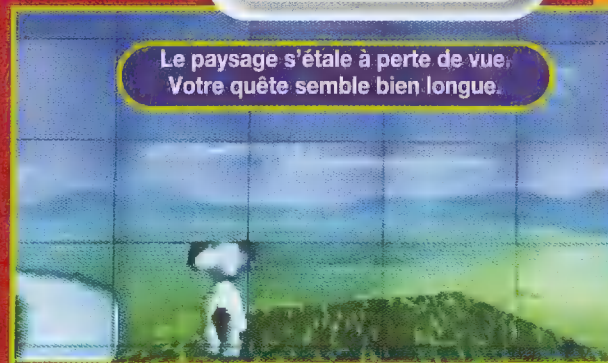
Vive la 3D libre et ses vastes espaces !



La partie plates-formes est bien présente pour tester vos nerfs.



Le paysage s'étale à perte de vue. Votre quête semble bien longue.



**NINTENDO 64**

● Nintendo

● 1998

Nintendo et Miyamoto ont marqué un grand coup avec cette super licence au Japon.



# Imagineer

## premier éditeur tiers N64

Cet éditeur n'arrête plus sur la N64. C'est de loin celui qui produit actuellement le plus de titres sur la machine. En attendant Elteil, retardé pour cause de mégacataclysme Zelda, et Fighting Cup, qui s'annonce comme le meilleur jeu de combat sur N64, voici de quoi patienter...



Partez à la conquête des étoiles.



### SIM CITY 2000

Après les versions PC et 32 bits, la version N64 s'annonce grandiose. Le tout est en 3D isométrique, mais la grande nouveauté par rapport à l'original est certainement la colonisation spatiale. Des aliens viendront ravager votre colonie et il faudra la défendre dans une phase de shoot spatial. On peut gagner de l'argent aux courses hippiques pour financer ses recherches agroalimentaires. En effet, il faut nourrir la population grandissante, et développer de nouvelles plantes. L'interface a aussi évolué avec un système d'icônes très pratique.

Défendez-vous contre les aliens agressifs.



Mettez au point de nouvelles plantes plus productives, plus résistantes.

DD64

● Imagineer

● Décembre 97



Gagnez aux courses pour empocher des fonds supplémentaires.

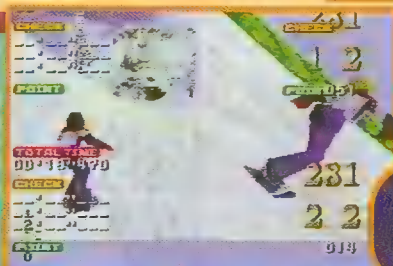
### SNOW SPEEDER

A l'approche des Jeux olympiques de Nagano, la neige est à la mode. D'où l'engouement actuel. Certes, Nintendo semble tenir le haut du pavé pour le moment, mais les éditeurs tiers ne semblent pas décidés à baisser les bras pour autant. Imagineer vous propose de mêler snowboard et ski dans une compétition proposant une palette complète de pistes. Le mode 2 joueurs est inclus et l'écran pourra se splitter en deux parties horizontale ou verticale, au choix.

NINTENDO 64

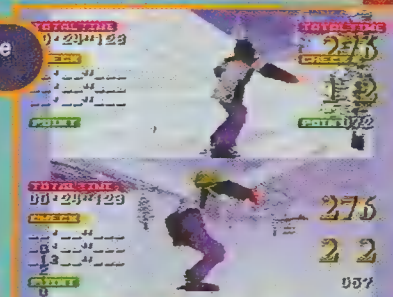
● Imagineer

● Mars 98



La vue 2 joueurs horizontale est classique.

La vue splittée verticalement offre la meilleure vue en mode 2 joueurs.



Le ski est technique mais pas très rapide.

Le snowboard est rapide et donne de grandes sensations.

Ils vous ont marqué ...



Adam & Eve



Bonnie & Clyde



Stone & Charden



Marc & Sophie



Jonathan & Jennifer

... ILS VONT VOUS  
LES FAIRE OUBLIER !

NIKKI

FARGUS

PANDEMONIUM 2<sup>TM</sup>



© 1997 Electronic Arts Inc.



Astuces, Infos, Cadeaux

# Lost Legion UK

**Virtual On a ouvert une nouvelle voie aux Mechas dans le monde du jeu vidéo. Depuis nombre d'éditeurs se sont lancés dans l'aventure sur console. Hudson est bien décidé à être le premier sur N64.**

**D**ans un stage entièrement en 3D mappée, deux Mechas (d'énormes robots) vont se livrer un duel sans merci. Si Virtual On et les autres clones se déroulent sur une surface plane parsemée d'obstacles, celle-ci, on a droit à du vrai relief. On peut progresser en hauteur ou même sauter de plate-forme en plate-forme. Les pentes inclinées et les bâtiments situés sur l'aire de combat corsent le tout. Il y a neuf niveaux en tout, et les robots sont au nombre de huit. Chacun possède évidemment une particularité : une arme qui lui est spécifique.

Un coup, et vous voilà plongé dans le vide. Glups !

L'affrontement peut se dérouler à terre mais aussi dans les airs, et l'on pourra réaliser des sauts pour surprendre l'ennemi. Sur ce dernier point, il est important de choisir son unité de combat avec soin : certaines proposent un blindage lourd, imitant la capacité à sauter. La manette analogique est particulièrement bien adaptée à ce genre de jeu et permet de déployer une bonne panoplie de mouvements. A noter que le Jolt Pack serait utiliser pour transmettre les chocs. Enfin, on n'oubliera pas le mode 2 joueurs, où l'écran est splitté horizontalement. La N64, en manque pour le moment de jeux d'action purement arcade, pourrait, si tout se passe bien, proposer là un titre accrocheur.

On peut regarder dans toutes les directions pour garder un œil sur son ennemi.

Le relief, très accidenté, renforce la difficulté du combat.

Certains niveaux offrent de multiples plates-formes.

Le mode 2 joueurs de la démo reste fluide malgré la modélisation du décor.



Pan dans les dents !  
Votre adversaire en a pris plein la poire !

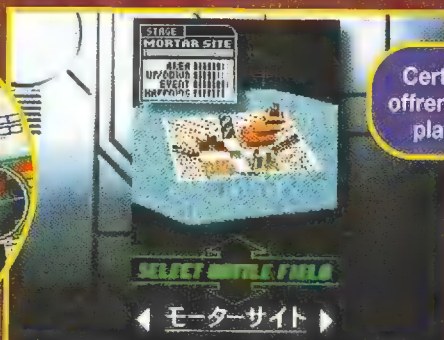


Votre machine semble fumer.  
Pas très bon signe tout ça !

**NINTENDO 64**

● Hudson

● 1998



# SHADOWMASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous le moyens parce  
qu'il n'y a pas d'autre choix possible.



**disponible le 16 janvier sur PlayStation**

dès février 1998 sur PC



# En urac dans les

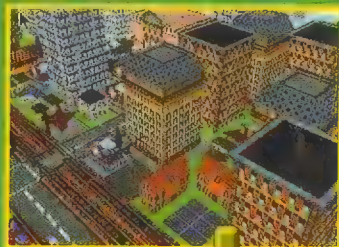
On pouvait dénombrer, en se promenant dans le salon, d'autres titres Nintendo dont certains totalement nouveaux.

## SIM CITY 64

Alors qu'Imagineer s'apprête à sortir son Sim City 2000, Nintendo prépare Sim City 64. Le premier est une adaptation poussée de la version PC (Maxis), Nintendo veut réaliser un Sim City spécifique à sa machine qui tire parti du potentiel de celle-ci.



Il est possible de prendre le volant pour parcourir les rues de sa propre ville.



Le jeu est entièrement en 3D et on peut changer l'angle de caméra librement.

DD 64

Nintendo

1998



La vie va bon train dans votre métropole. Pourvu que cela dure...

## MOTHER 3

Le plus célèbre RPG Nintendo continue un développement marathon. Au programme, un monde gigantesque et totalement

libre comme Zelda. L'interface rappelle Dragon Quest pour les combats. Le mystère plane encore sur ce titre, mais Nintendo nous promet une grosse surprise !



Les combats se font de manière classique ou parfois en style arcade.



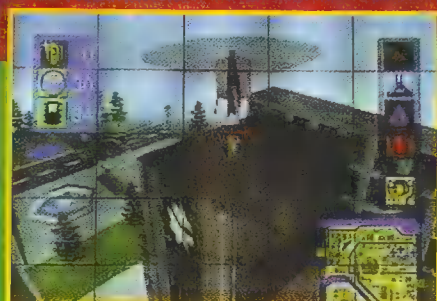
En 3D libre, le paysage s'étend à perte de vue.

Mother est une série très populaire au Japon.

DD 64

Nintendo

1998



La ville entièrement en 3D possède des textures splendides.

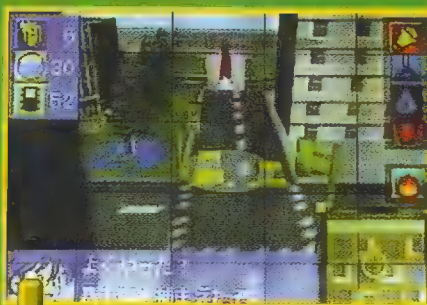
## SIM COPTER

Conversion d'un titre PC (Maxis), c'est Nintendo qui s'y colle pour l'adapter sur sa 64 bits. Dans une ville sans cesse victime d'accidents et autres catastrophes, il faudra sauver les civils.

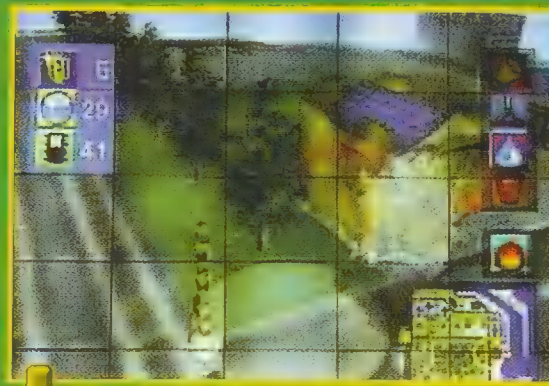
DD 64

Nintendo

1998



Malgré la complexité de la 3D, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement !



Accidents, catastrophes, il faut aller sauver les citoyens à bord de votre hélico.

# allées

## REU CIMIT

Le jeu est fini depuis des lustres, mais Nintendo en a racheté la licence afin d'en faire un super hit. La 3D

**NINTENDO 64**

● Seta

● mai 98

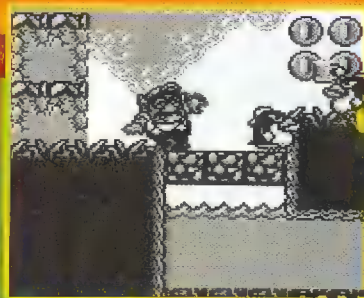
bénéficie des dernières améliorations : la route s'élargit pour pouvoir dérapier à fond. On le pressent aussi comme le premier jeu d'arcade Nintendo en salle sur l'Aleck 64.



Alors, en arcade ou non ? Il faudra encore attendre pour le savoir.



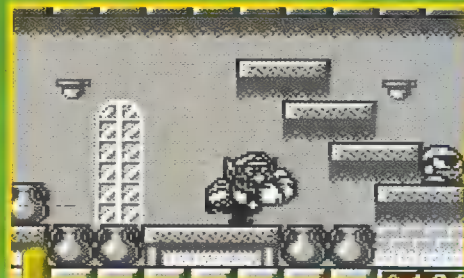
Le jeu s'est encore étoffé sous l'impulsion de Nintendo.



Wario est bien mal à l'aise. Alors, on se laisse aller ?

## WARIO LAND 2

C'est le grand retour de Wario dans le monde du jeu vidéo, mais aussi des plates-formes signées Nintendo sur Gameboy. Le jeu est multifuin et ne semblerait pas comporter de Game Ove... Eh oui, Wario Land 2 incorporerait un nouveau concept.



Ce second volet cache une tonne de bonus.

## DONKEY KONG LAND 2

Donkey Kong est de retour sur la portable 8 bits. La recette a peu changé depuis le premier volet. Cette fois, on trouve Donkey Kong bébé et Dixie dans de nouvelles aventures qui les mèneront même sous l'eau, comme sur la Super Famicom, à la recherche du légendaire "Monde perdu".



Il faut partir à la recherche du Monde perdu. C'est nui ?

**GAMEBOY**

● Nintendo

● 1998

Sous l'eau, dirigez l'espadon et faites attention aux ennemis.



Ce second volet se doit de rester fidèle à la qualité du premier.



Tout le monde attend ces 2 volets de pied ferme !

**GAMEBOY**

● Nintendo

● 1998



Ce boss en forme de serpent est-il invincible ?

## POCKET MONSTER SICUER & GOOD

En complément de la trilogie déjà sortie, ces deux nouveaux volets vont certainement faire exploser la folie "Pokemon". Nouveaux monstres, nouvelles aventures et boss, nouveau système d'entraînement des monstres... bref, le carton est assuré ! En apportant sa cartouche Pokemon au salon, on peut, en l'introduisant dans une machine à cet effet, récupérer un monstre ultime

"Miuu". Le jeu est prévu aux US et en Europe en 98.

**GAMEBOY**

● Nintendo

● mars 98



Le jeu est enfin annoncé pour les US et l'Europe.



Pokemon est un fait culturel sans précédent au Japon.

# Ore Tompa

Voici un jeu de plates-formes bien mignon qui cache une petite histoire que nous allons vous conter dans les lignes qui suivent...

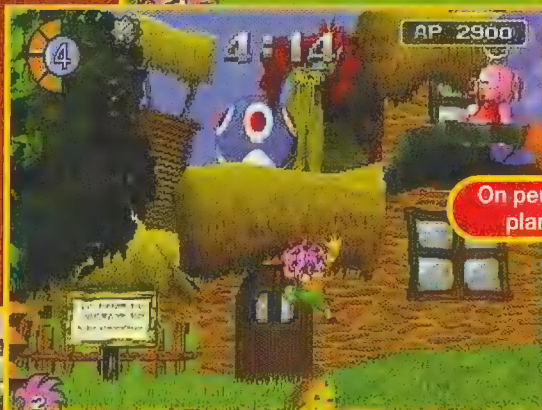
**P**eut-être que le titre Makaimura ne vous dira rien. Et Resident Evil 7 Certainement plus. Ces deux titres, comme d'autres de Capcom, sont l'œuvre d'un seul et même homme : Fujiwara. Comme beaucoup de designers de jeux vidéo, il a quitté sa maison mère pour continuer l'aventure à son compte. C'est ainsi que la société Whoopee Camp est née et, avec elle, le premier jeu de Fujiwara hors de Capcom : Ore Tompa. Littéralement "Moi, c'est Tompa" en japonais est un jeu de plates-formes à forte parenté avec un certain Ghost'n Goblins. A tel point que quelques mouvements sont

agrémentent le jeu lors des passages importants. L'aventure est loin d'être linéaire avec des items à trouver pour débloquent un passage. Une partie RPG est également intégrée lors de l'exploration de la ville. Nous avons donc affaire à un jeu de plates-formes très bien réalisé mais dont le principal problème se situe au niveau du design. Tompa ressemble à un homme préhistorique et les ennemis sont des cochons roses qui lâchent des... sortes de gaz quand on les attrape... Bref, on aime ou non.

Le passage des fleurs est assez difficile avec de multiples menaces simultanées.



La voiture pourrait bien vous servir si...



On peut passer sur le deuxième plan pour continuer le jeu.

## PLAYSTATION

● Whoopee Camp/Fin 97

quasiment pareils. Concurrent direct de Krion (Namco), il inaugure le grand retour des plates-formes 2D sur console. Si l'ensemble des sprites sont en 2D, les décors sont en 3D. Les angles de caméra évoluent par moments dans un superbe effet 3D. Notre Tompa est capable de pas mal d'actions dont la possibilité de passer d'un plan à l'autre. En effet, le jeu gère deux plans (devant et derrière les barrières) à la manière d'un Fatal Fury Special. Ensuite, Tompa peut attraper ses ennemis pour les balancer et encaisser ainsi des points. Il peut aussi grimper sur les murs. Les couleurs sont vives et les scènes cinématiques



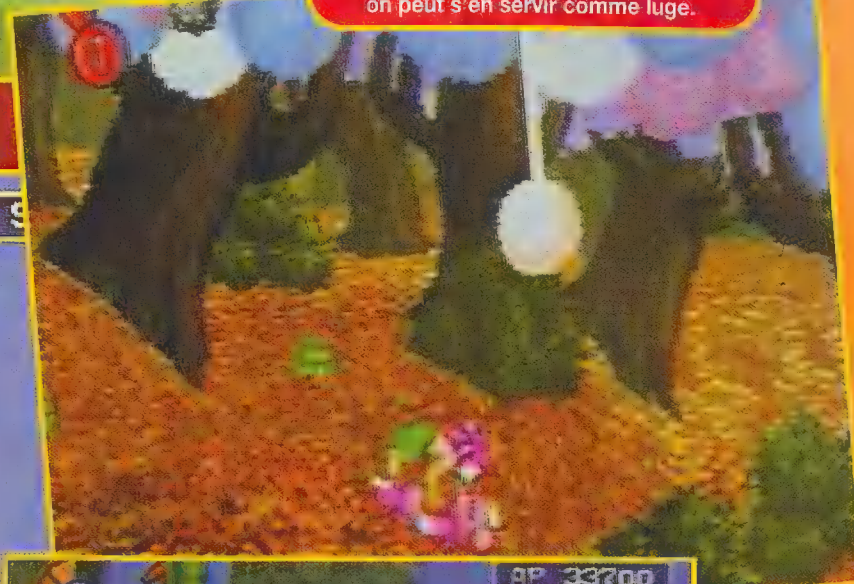
Cette fleur carnivore rappelle beaucoup celles de Mario, non ?

Cette goutte d'eau vous ralentit et vous entraîne vers le précipice !

Des scènes intermédiaires ponctuent les passages clés du jeu.

Outre balancer les ennemis, on peut s'en servir comme luge.

En cassant ces œufs, on peut collecter des poussins pour avoir des bonus.



Le jeu possède aussi ses plates-formes stressantes !



Rien n'arrête Tompa qui peut effectuer une foule d'actions.



Par moments, le jeu effectue des rotations dans un superbe effet 3D.



# New Weapon Fighting

Tout en planchant sur une éventuelle suite de Tekken 3, Namco se lance sur une nouvelle voie pour redonner du punch au genre du combat 3D à l'arme blanche, Soul Edge n'ayant pas eu au Japon un succès à la hauteur des espérances de l'éditeur.

Exploitant la carte System 12, qui est une simple évolution du System 11, l'éditeur devra relancer un genre inauguré par Takara avec son To Shin Den 2, mais surtout illustré par Soul Edge et Star Gladiator. Curieusement, si ces titres ont été des super hits en leur temps sur la Playstation, en arcade, ils n'ont jamais fait l'unanimité. Il est vrai qu'en face, on trouve Sega et l'AM2, une équipe qui est peut-être la meilleure de la profession. Si cette dernière possède un savoir-faire qui n'est plus à prouver, elle peut aussi compter sur l'avance technologique importante du Model 3. Pour Namco, dont l'activité première est encore l'arcade, la politique du tout Playstation reste "la" contrainte principale. Ce nouveau jeu, baptisé provisoirement "NWFG" par Namco, joue à fond la carte

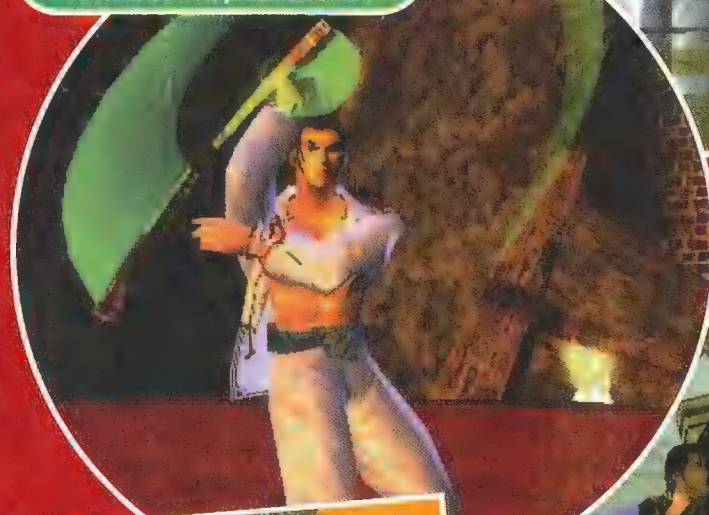
du mapping pour gommer la faiblesse de la modélisation. Les décors font eux aussi appel au même procédé. Cependant, rien à voir avec Virtua Fighter 3 et sa 3D inégalée pour le moment. Au niveau du game-play, le jeu s'apparenterait réellement à une suite de Soul Edge. A cela, rajoutez une pincée de prises à la Tekken 3, et on obtient un mélange qui devrait donner au produit final des atouts suffisants pour se frayer un chemin vers le succès. Reste que j'en connais qui doivent déjà penser à une conversion sur Playstation. Certes, il y a de très grandes chances pour que ce jeu, basé sur une carte supposée compatible avec la 32 bits de Sony, se retrouve, quelques mois après sa sortie, dans votre console préférée. Cependant, tout comme pour Tekken 3, la conversion sera difficile.

Les décors sont pas toujours très fouillés, ce qui marque les limites du System 12.

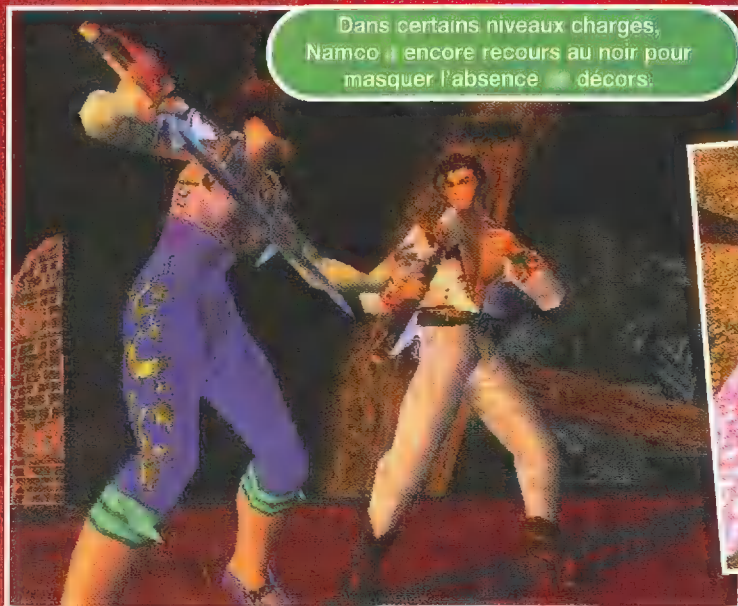
A quand System 12 ? Peut-être prochain AOU.



Annoucé comme la suite de Soul Edge, ce titre devra faire oublier l'échec de son prédécesseur.



Dans certains niveaux chargés, Namco a encore recours au noir pour masquer l'absence de décors.



Le System 12 permet un jeu plus fin que le System 11 (Soul Edge).

Comme dans Soul Edge, les combats se dérouleront aux quatre coins du monde.

EN  
Si les  
affaires  
comme  
techni  
et de  
Tekken  
de cap  
System  
néann

# ighting Game

toujours  
les limite



On ne sait toujours pas si les chutes d'eau seront présentes dans la version finale.

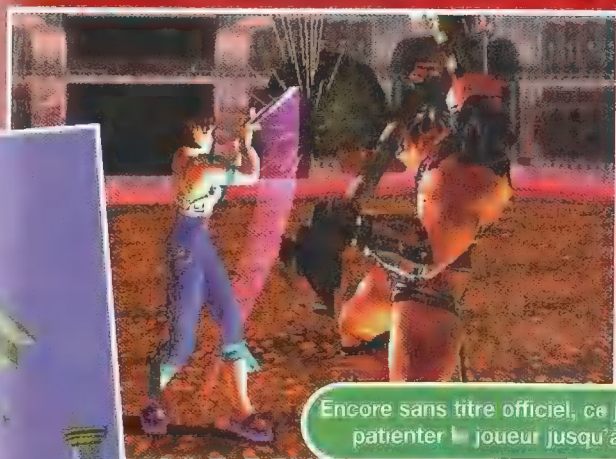


Le design rappelle fortement le prédécesseur.

ARCADE

● Namco/98

Le mapping permet de faire oublier la relative simplicité de la modélisation.

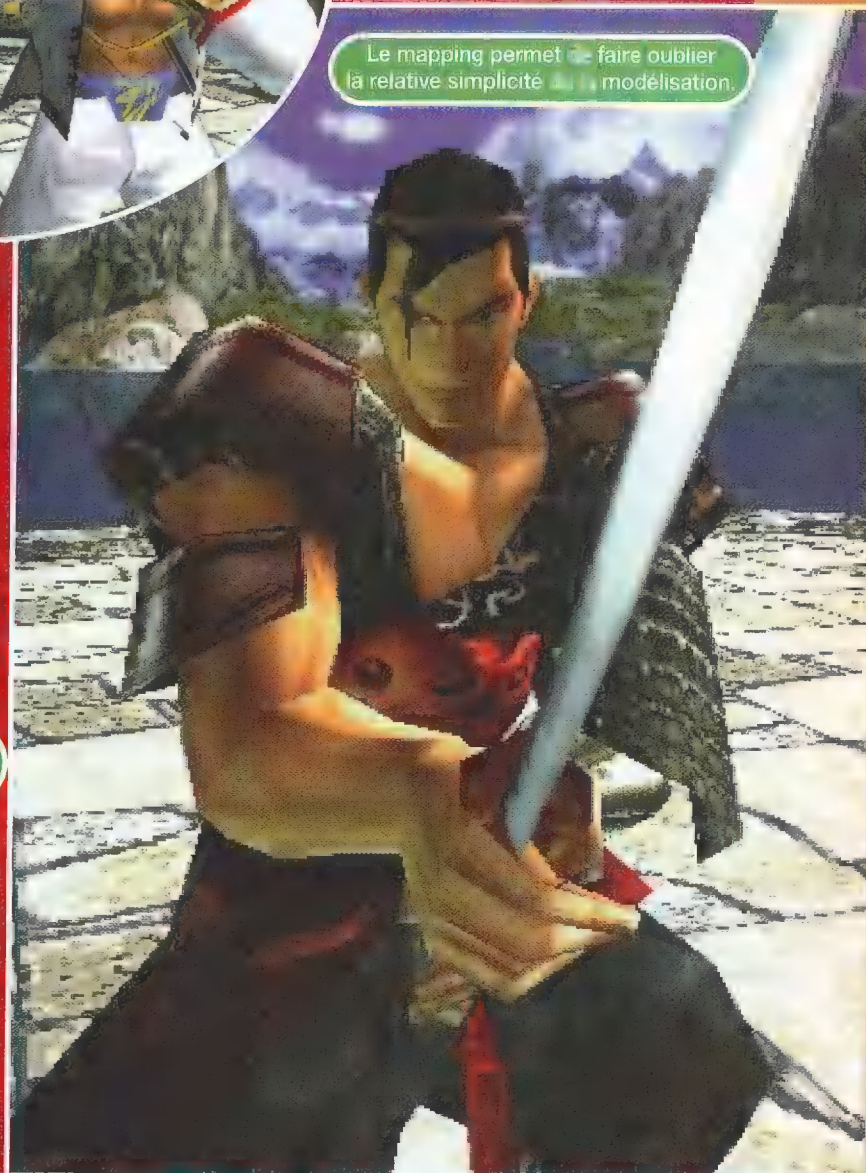


Encore sans titre officiel, ce jeu va vraiment faire patienter le joueur jusqu'à l'automne 4.

## EN ATTENDANT LA PS2 ?

Si les cartes System 11 et 12 sont de bonnes affaires commerciales pour Namco, elles commencent sérieusement à souffrir du fossé technologique qui les sépare du Model 3 de Sega et de la Cobra de Konami. Des jeux comme Tekken ne pourront se contenter longtemps de cartes compatibles Playstation. Le fameux System 33, qui tarde à voir le jour, pourrait néanmoins combler une partie du retard...

oul Edge  
dérouleron  
le monde



# Solo Crisis

Après des années de mutisme, une équipe de légende est de retour. Elle nous avait fait rêver aux premières heures de la Super Famicom. Sa magie fonctionne-t-elle toujours ?



**Q**uintet, cela ne vous dit rien ? Et Actraizer ou Soulblader ? Eh, oui, ces deux titres avaient fait le bonheur de milliers de joueurs à travers le monde dès les premières heures de la 16 bits de Nintendo. Depuis, l'équipe de

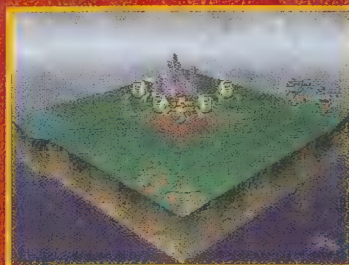
**SATURN**

● Quintet/Janvier 98

Quintet était restée dans l'ombre à développer pour divers éditeurs. Quintet est donc de retour et Solo Crisis est né. A nouveau le Bien et le Mal s'affrontent. Chaque camp doit faire prospérer ses fidèles. A cette fin, vous disposez de sorts magiques pour préparer le terrain, bâtir, etc. Cependant,



Il faudra aider vos fidèles à se développer.



Le démon a mis une armée de fantômes sur pied.



Les menus se présentent sous forme d'icônes faciles à utiliser.

cette fois, les deux mondes sont séparés. Imaginez une planche. Sur une face, c'est le monde du Bien. Sur l'autre, l'Enfer. Maintenant, imaginez que cette planche est molle. Quand vous appuyez sur une face, cela produit une bosse sur l'autre. C'est tout le concept du jeu. Quand vous décidez de créer une montagne, cela produit une fosse chez l'ennemi. L'idée est géniale et débouche



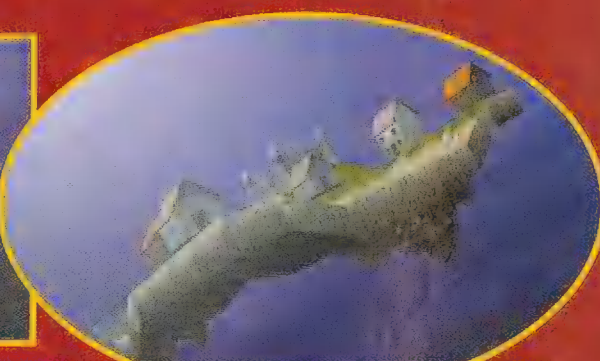
Par moments, le zoom permet d'avoir une vue plus précise d'une situation.

sur un jeu assez difficile. On peut engager des batailles en téléportant des troupes dans

l'autre monde et recourir à des sorts offensifs et défensifs. Et plus vous avancez dans le jeu, plus vos pouvoirs magiques sont nombreux. On attend ce titre avec impatience en espérant que l'équipe n'a rien perdu de sa créativité pendant ces longues années d'hibernation.



Certaines cartes des contrées sous votre protection offrent une vision à la fois très large très précise.



Les deux mondes sont à la fois opposés et

## LES POUVOIRS DE DIEU



**BUILDINGS UP GRADE**  
A employer sur vos immeubles quand la population ou votre niveau augmentent.



**EROSION ACIDE**  
Ce procédé permet de se débarrasser d'une partie d'un relief rocheux.



**EROSION PLUIE**  
Ce pouvoir aplanit le relief par la pluie ou le creuse.



**EVAPORATION**  
Permet d'assécher les étendues d'eau pour construire dessus.



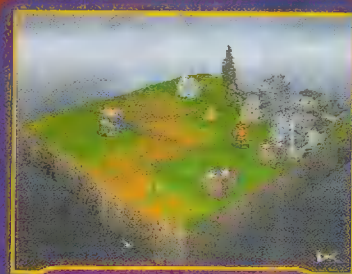
**FIELD ROTATION**  
Faire tourner le décor permet d'avoir une vision complète.



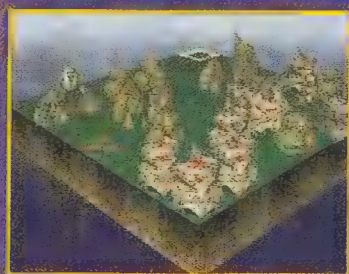
**INVASION**  
Vous pouvez envoyer vos armées envahir l'ennemi ou vous défendre.



**MAKE LAKE**  
Permet d'apporter de l'eau quand elle manque.



**MAKE RIVER**  
Vos fidèles auront toujours besoin d'eau pour vivre...



**MAKE ROCK**  
L'action ennemie peut créer des rochers.



**STORM**  
Détruit un rocher sans toucher au relief.



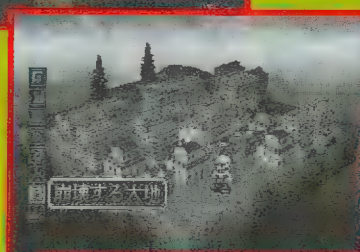
**STORM 2**  
Pour détruire ses propres bâtiments.



**UP SIDE DOWN**  
Pour mater le monde ennemi.



**WARP ZONE**  
A créer pour transporter ses troupes dans l'autre monde.



**EDITION APLANISSEMENT**  
On peut bien sûr aplanir le relief pour construire.



# The Last Blade

Samurai Spirits s'en est allé du côté de la 3D, et The Last Blade arrive sur la 16 bits de SNK pour prendre la relève.

**E**légant par le créateur de Samurai Spirits, The Last Blade était prévu à l'origine pour sortir avant le premier, mais les aléas du développement ont fait qu'il n'arrive que maintenant. Et comme les années ont passé, le projet a subi nombre de bouleversements pour se mettre au goût du jour. The Last Blade (nom à l'exportation) est bien plus "japonais" que ne l'était Samurai Spirits. Les Combos et autres attaques spéciales

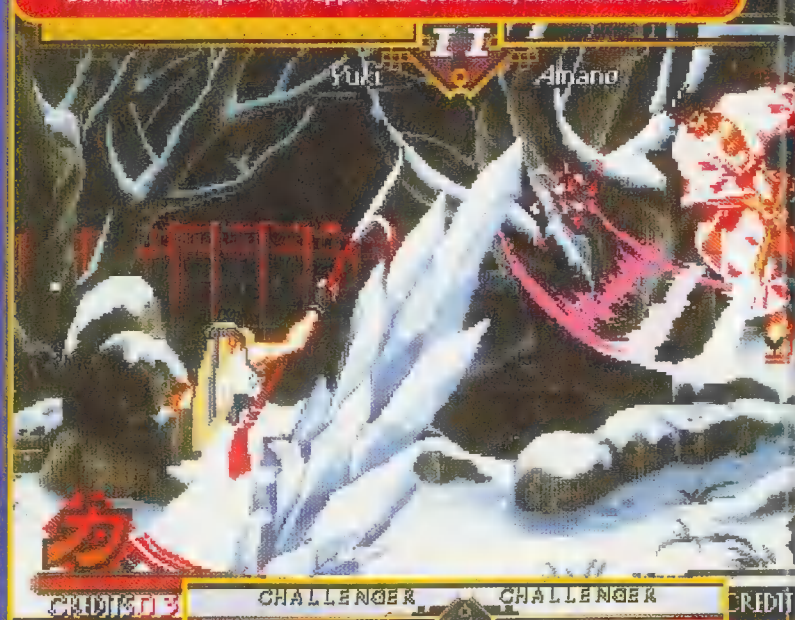
utilisent quatre boutons : coup faible, coup fort, Kick, Punch. L'ambiance sonore est dans la lignée de Samurai. Certes, cette section du jeu n'est pas encore terminée. Cependant, les bruitages des armes blanches ainsi que ceux des coup sont assez réussis. Le pari est tout de même osé pour SNK qui doit trouver un successeur au jeu le plus populaire de l'année 1996 au Japon. L'élève (Samurai Spirits) est-il devenu plus fort que le maître (Last Blade) au point que ce dernier ne puisse pas percer ? La réponse se trouvera dans les salles d'arcade, début 1998. Mais gageons que SNK, qui connaît bien son affaire, nous pondra un titre fort.

NEOGEO

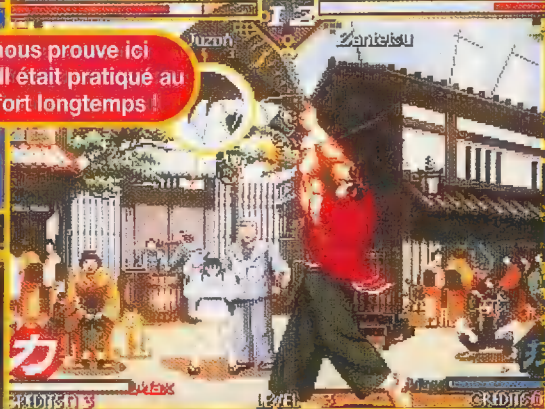
● SNK/Début 98

font appel à des légendes et des croyances locales. Le jeu comporte 12 combattants de base avec autant de stages. L'ambiance est bien sûr au Japon médiéval, et on peut sélectionner l'un des deux modes de combat pour chaque personnage : vitesse ou puissance. Les commandes

Certaines attaques font appel aux éléments, comme ici l'eau.



Zantetsu nous prouve ici que le base-ball était pratiqué au Japon il y a fort longtemps !



Le niveau de Kyoto est l'un des plus beaux, avec ses feuilles aux couleurs de l'automne.



Les attaques spéciales font appel aux légendes et croyances japonaises.



Le jeu est très imprégné de la culture du Japon du XVI<sup>e</sup> siècle.



# actua SOCCER 2

« Reste pas  
sur le banc  
de touche! »

Alan Shearer

Un réalisme encore  
jamais obtenu.  
Nouvelle technique  
de motion capture  
avec 10 caméras.

Une sélection  
des plus grandes  
stars du foot.

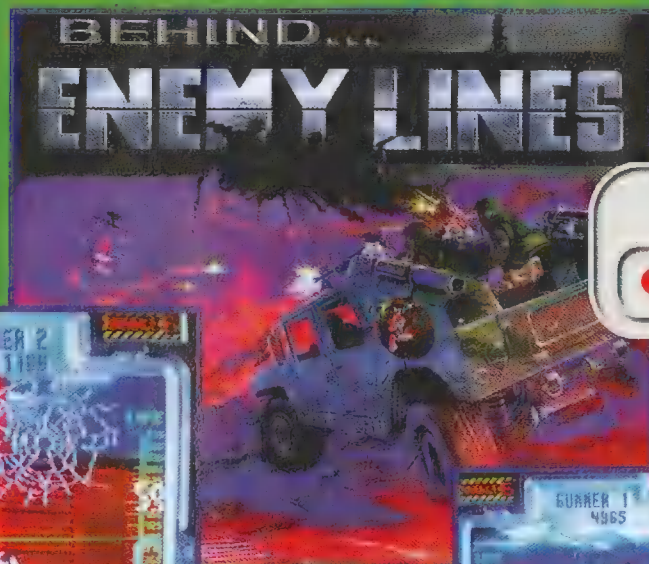
Les 64 plus grands  
clubs internationaux.

24 stades différents  
et le choix des  
conditions météo.



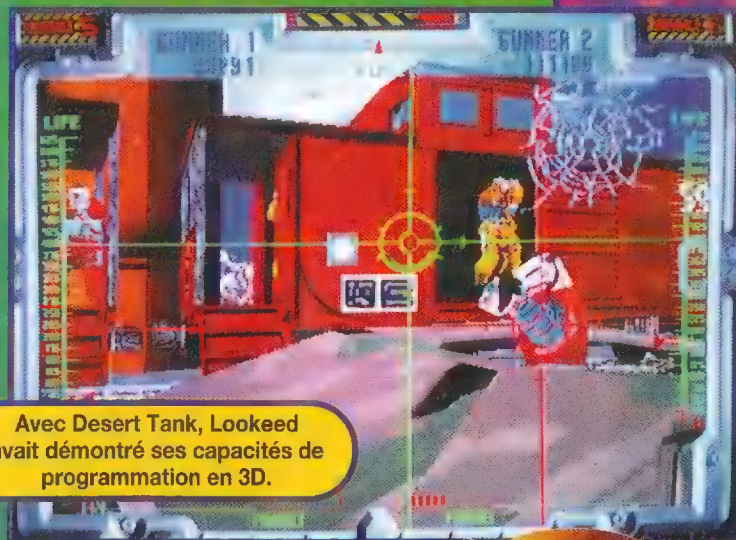
# Behind Enemy Lines

Voici un nouveau titre de Gun Shooting, mais qui, par bien des points, n'est pas tout à fait conforme à la ligne des jeux Sega. Explications...



ARCADE

● Sega/1998



Avec Desert Tank, Lookeed avait démontré ses capacités de programmation en 3D.

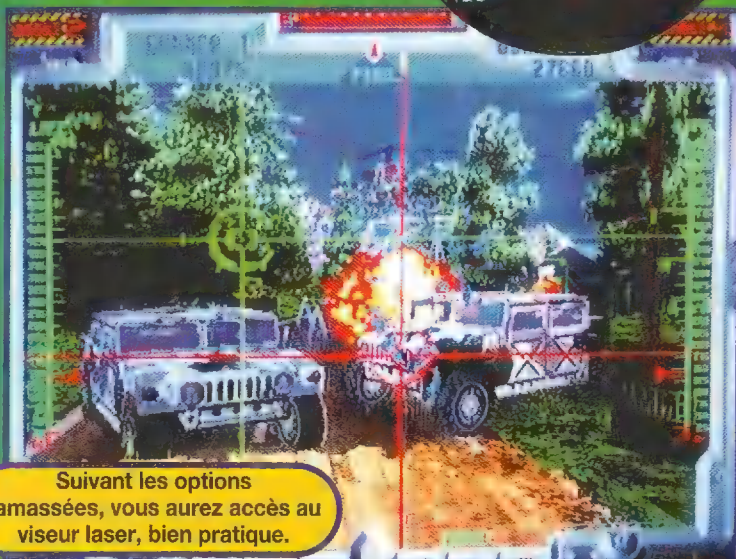
**E**n 1999 (tiens, c'est pas très loin), le monde est en paix (mouais...) et s'est organisé en une alliance appelée New Global Alliance (NGA). Une organisation mafieuse proclame l'indépendance d'un Etat bidon. La NGA décide



Bizarre... Les terroristes sont toujours très bien armés, non ?

alors d'envoyer une unité d'élite, Coalition Against Terrorism (CAT) pour les anéantir et... zzz... Bon, le scénario n'est pas top mais dans un Gun Shooting, cela importe peu, car le but est clairement d'éliminer tout ce qui bouge à l'écran. Ce Behind Enemy Lines est en fait le second titre de l'équipe Lookeed-Martin dans le monde du jeu vidéo. Le premier était Desert Tank. Conçu en 3D mappée sur Model 2, il se rapproche totalement d'un Operation Wolf de par son système de jeu et son thème. Moins technique

qu'un Virtua Cop mais également moins bourrin qu'un Gun Blade NY, il offre un nouveau challenge aux joueurs un peu désœuvrés depuis le génial The House of Dead et le superbe Jurassic Park 2. Il faut cependant le reconnaître, le jeu a été spécialement désigné pour le marché américain, et l'AM2 ou l'AM3 n'ont pas pu mettre le nez dans ce projet. Desert Tank fut un bon jeu. On espère que celui-ci le sera aussi.



Suivant les options ramassées, vous aurez accès au viseur laser, bien pratique.

Le jeu est encore inconnu au Japon car il a été développé principalement pour les US.



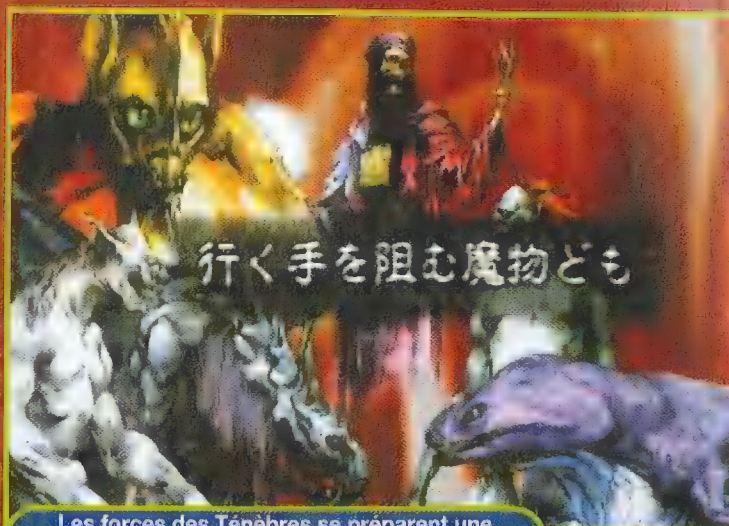
# Asuncig

Habitue aux jeux de K-1, une discipline de sport de combat extrêmement populaire au Japon, Xing nous surprend avec l'annonce d'une série de RPG sur Playstation. Le premier à sortir est un certain Asuncig...

**C**elui qui frappe le plus, dès le début, est très certainement la beauté du jeu. Xing a déployé les grands moyens pour nous offrir du beau spectacle. Pas question de 3D, mais de la 2D uniquement. Il semble en effet que les joueurs de l'Archipel soient revenus de l'esbroufe et réclament de vrais RPG. Dans Asuncig, pas de points d'expérience, mais des scores. Suivant la manière et la vitesse à laquelle vous allez réduire vos adversaires en bouillie, le score sera plus ou moins élevé. Donc, faites attention à votre stratégie ainsi qu'au temps.

À chaque partie, les cartes changent de manière aléatoire, même si le scénario ne bouge pas. Les événements, nombreux, se déroulent en temps réel. Si vous partez vous promener tranquillement, quelque part, une ville sera détruite par une horde de monstres. Faites donc attention aux informations et rumeurs colportées par vos différentes rencontres. Vous pourrez rallier 12 personnages à votre équipe, mais il faudra

les chercher puis les convaincre de vous suivre. Outre un mode Scénario, on trouve un mode Battle sur huit niveaux au choix pour vous mesurer à l'ordinateur et apprendre à vous dépatouiller. Si l'aventure vous tente, sachez que vous serez lancé dans l'intrigue avec un minimum d'informations, vous devrez démêler par vous-même les liens complexes de l'intrigue et sortir victorieux. Un jeu à surveiller de très près en ces fêtes de fin d'année.



Les forces des Ténèbres se préparent une nouvelle fois à semer la terreur.



Votre équipe, réduite au départ, s'étoffera par la suite.

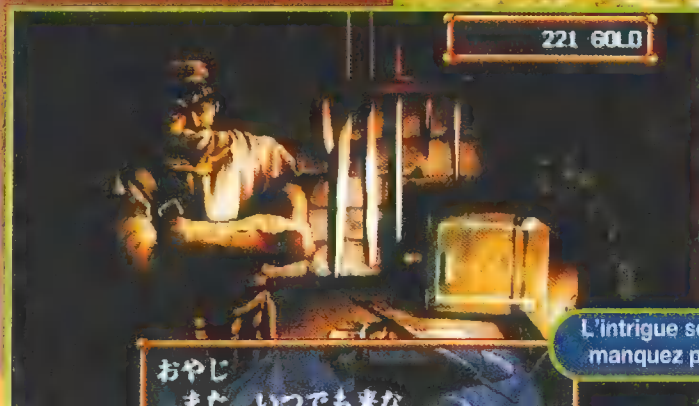
Les batailles demandent une bonne gestion de chaque personnage.

Le jeu comporte différentes cartes, assez vastes et déterminées aléatoirement.



**PLAYSTATION**

● Xing/Décembre



おやじ  
また いつでも来た

L'intrigue se déroule en temps réel. Ne manquez pas un brin des dialogues !

Le mode Battle permet de s'entraîner.

**STAGE SELECT**

Stage-1  
クトル半島  
SCORE 0000000  
RETRY 0  
SCORE 0000000  
GOLD 0000000

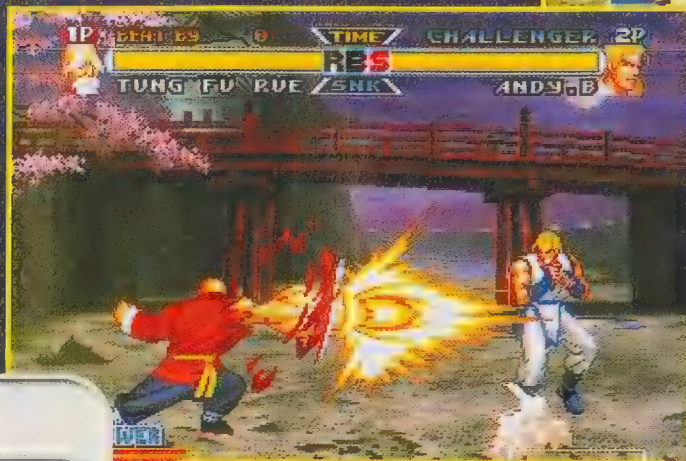
# Real Bout Special

**L'hiver est là, et SNK s'est transformé pour l'occasion en Père Noël ! En effet, sa dernière conversion sur Saturn, Real Bout Special, sortira le 25 décembre !**

**F**atal Fury est l'une des sagas de jeu de combat 2D les plus célèbres du monde. Ce concurrent direct de Street Fighter 2, semble avoir dépassé la maîtrise. Il est vrai que la série des Fatal Fury a souvent renouvelé (notamment avec King of Fighters) un genre en stagnation. Autant dire dès le départ que, comme d'habitude sur Saturn, la conversion est totale grâce à la cartouche RAM. Le jeu sortira aussi sur Playstation mais avec des éléments en moins pour s'adapter à la

Bref, la saga continue et les jeux de combat 2D n'ont toujours pas fini de faire parler d'eux. A la vue de la démo actuelle, c'est assurément un bon cadeau de Noël. Possesseurs de Playstation, il faudra attendre encore un peu.

Hon-Fu est capable de nouvelles attaques aériennes.



En passant sur la deuxième ligne, Andy échappe à l'attaque du vieux Tung.



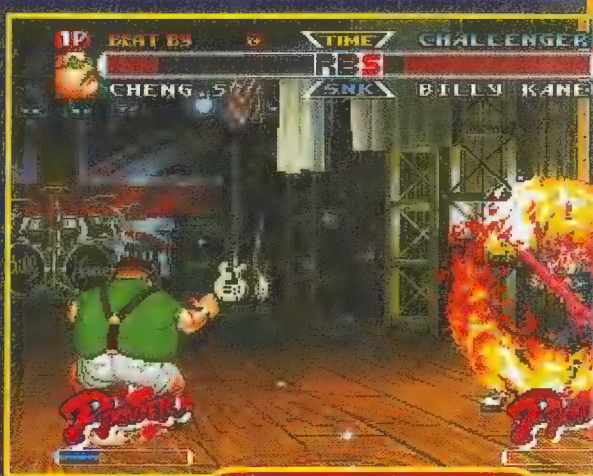
**SATURN**

● SNK/25 décembre

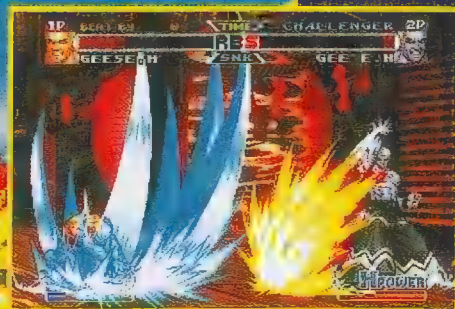
faiblesse de la mémoire de la machine. Le principe de Real Bout est désormais connu, avec des décors à détruire de chaque côté de l'écran pour projeter l'adversaire hors du ring. Sixième volet de la série, RBS propose 19 personnages de base dont 4 de plus que Real Bout (l'épisode précédent) : Chin Shinzan, Tung Fu Rue, Laurence Blood, Wolfgang Krauser. Le jeu inclut les deux lignes de combat dans un espace presque 3D assez réussi. Une option Special vous permet de corser le jeu et un mode Original propose des événements lors de l'aventure comme l'arrivée surprise d'un combattant.



L'embonpoint de Cheng est une arme redoutable.



Le combat entre Geese et Krauser promet d'être chaud !



**Profil**  
**bénéficiaire**  
**Club Euro**

- Aucun droit
- Un Catalogue
- gné de son C
- trimestre : des
- démonstr
- Des CADEAUX
- Un Choix Excl
- isé : plusieurs
- notre Catalog
- Toute la prod
- Sellers" Amér
- Une Garantie
- au "Prix Club
- prix public), d
- Supplémenta
- il

- Club Euro
- PlayStation
- Air Combat Platinum Pour PSX
- Dark Forces Pour PSX
- Independence Day Pour PSX ou Saturn
- La Cité des enfants perdus Pour PSX
- Les Chevaliers de Baphomet Pour PSX
- Need for Speed 2 Pour PSX
- Ridge Racer Revolution Platinum Pour PSX
- Thunderhawk 2 Pour PSX
- Virtua Cop II Pour Saturn
- 39
- 47
- 54
- 60

**C'est le bon plan !  
pour acheter tes jeux moins cher !**



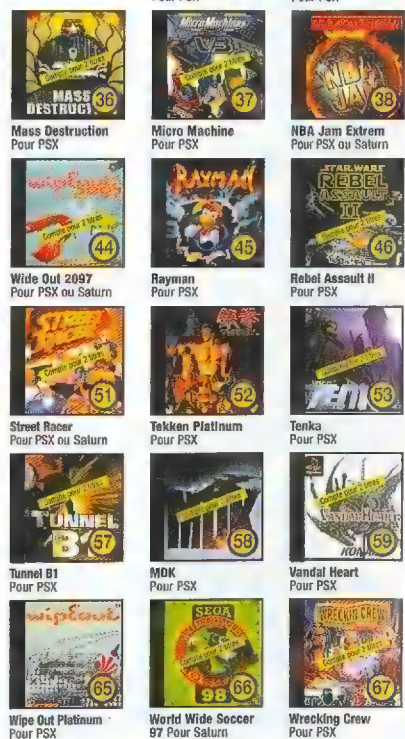
Jusqu'à

## 4 JEUX 99% AU CHOIX

Offre valable jusqu'au 30/06/98

**Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !**

Si tu réponds dans les 8 jours



**Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia**

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel.

c-01-98

### BON D'ESSAI GRATUIT

PS33

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version  
☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(s) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et sera(ont) intégralement remboursé(s) (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviens membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 11 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je choisis 1 JEU (sans compte double) : je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)  
Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)  
Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)  
Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque\* ☐ Mandat-Lettre\* (à libeller à l'ordre du Club Européen du Multimédia)  
☐ CB N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 11 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.  
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette offre est réservée à leurs parents ou à leurs tuteurs.

**DISPONIBLES :  
Tous les jeux pour  
Playstation et Saturn**



Par Téléphone,

Par Minitel,

0-836-670-505

\*3615 CECD

**Chirde ici**

# TokyoGame

## SEGA FORUM



• **Scud Race** ou **Daytona USA 2** ? La place est âprement disputée pour le lancement de la **Saturn 2**. **Virtua Striker** et **Virtua Fighter 3** seraient déjà assurés d'une place. Selon une rumeur, **Scud Race** n'inclura pas de Porsche dans la version console, car Sony posséderait l'exclusivité des droits.

• **The House of the Dead 2** et **Winter Heat** sur **Saturn**. L'annonce est officielle, et les jeux sont attendus pour avril prochain.



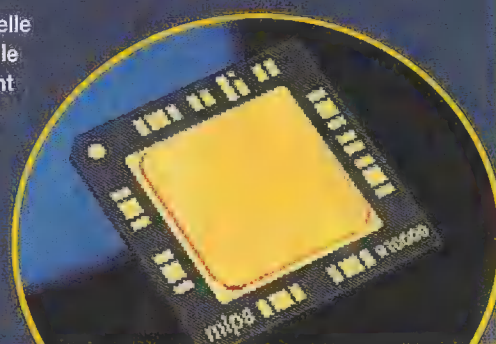
## SONY FORUM

• **Sony** vient d'annoncer officiellement l'existence de son **GPU EX 10000**. La nouvelle est passée presque inaperçue, car c'est la branche informatique professionnelle qui a eu la charge de l'annonce. Le **R10000** est un processeur **Risc 64 bits** dont les applications seront assez larges chez Sony. Et comme son petit frère était déjà dans la **Playstation 32 bits**, les spéculations vont bon train...

• Une nouvelle **Playstation** pour **Noël**. C'est officiel. Moins chère de **100 francs** environ (750 francs), elle inclut un programme qui, comme pour feu la **3DO**, affiche des **animations psychédélices** lorsqu'on met un **CD audio** dans la machine. De plus, elle est accompagnée du nouveau **pad analogique** incluant un double vibreur. Ne vous affolez pas, elle sortira exclusivement au Japon.

• La sortie de **Resident Evil REDC** aux Etats-Unis a soulevé un vent de protestation qui s'est transformé, sur Internet, en appel au **boycott** des jeux de **Capcom**. L'objet du délit : la **censure**. La publicité du jeu indiquait la présence d'une version non censurée, fidèle à celle du Japon. Or si la version de **REDC** avait effectivement été remaniée, elle était toujours aussi censurée qu'avant, provoquant la colère des joueurs qui se sont sentis lésés. A noter que la **VF** de **REDC** n'est pas censurée, sacrés petits veinards!

• Les ventes de jeux ne se portent pas trop bien, et les magasins ne commandent pas beaucoup de titres, car ils doivent déjà écouler ceux qu'ils ont en stock. Pour ne pas voir ses ventes s'effondrer, **Sony** va devoir racheter jusqu'à Noël pas moins de **2 millions** d'exemplaires de jeux **PS**.



## NINTENDO FORUM

• L'oncle **Nintendo** va devoir s'acheter un nouveau coffre-fort ! Malgré les mauvaises langues, et il n'en manque pas, Nintendo se porte très bien ! Les derniers résultats dépassent les espérances du géant japonais. A l'heure actuelle, les profits ont augmenté de **63,4%**, soit **392 millions** de dollars. Le résultat annuel grimpe de **14,8%** et passe à **928 millions** de dollars (pas loin du milliard !). La **Gameboy** connaît un vent de folie, avec des ventes corrigées de **5 à 9,5 millions** de machines vendues en moins d'un an (la fin de l'année japonaise est fixée au 31 mars). La **N64** s'est vendues à **5 millions** d'unités en 6 mois aux Etats-Unis et seulement à **430 000** exemplaires au Japon sur la même période. Fin septembre, on comptait **8,6 millions** de **PS** contre **2,47 millions** de **N64** au Japon. On compte **11,5 millions** de **N64** dans le monde.

• Outre la sortie **début 98** de 2 modèles de flingue à la **Virtua Cop**, la **N64** va accueillir, courant 1998, un **contrôleur spécial** qui permettra de commander le jeu à la voix. Les progrès sont tels en la matière que Nintendo a donné son feu vert. Cela va ouvrir les portes à de nouveaux types de jeux, mais aussi permettre aux **handicapés** d'accéder au monde du jeu vidéo.

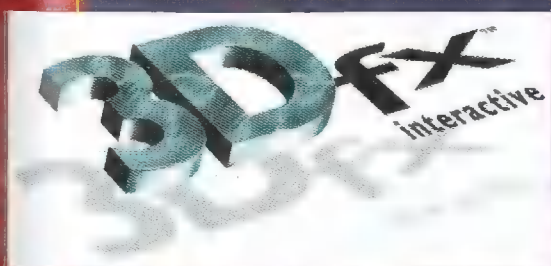


## ET LES AUTRES...

• Les démocrates sur le sentier de la guerre. Un certain Joseph Liberman va rendre publique la liste des **jeux violents** et la communiquer aux **parents**. A quand une liste des films violents et des séries télé débiles ? Autant protéger les jeunes jusqu'au bout. Les éditeurs japonais attendent ladite liste avant de réagir.



• **NEC** menace à son tour (voir News Bizness de ce numéro) **3D/fx** du procès et s'allie avec Cyrix. **3D/fx** parle à voix forte après ses déconvenues successives dans le monde de la console. Mais à parler trop fort, la langue fourche et, en dénigrant **NEC** publiquement, **3D/fx** va retrouver le japonais au **tribunal**. Avocat aux Etats-Unis, quel pied !



• **Intel** relance son projet arcade. Au programme, **Pentium 600 MHz** et **MMX2**. Intel fait le tour des éditeurs américains pour préparer au mieux son entrée sur ce marché dominé effrontément par les japonais.

• **Square** est sur le point de faire un tabac avec son nouveau simulateur de **course hippique**, car ce dernier a trouvé 3 fois sur 4 la bonne combinaison de l'arrivée du tiercé local ! Une **émission télévisée** utilise ce jeu à la veille de chaque course majeure au Japon. Cette opération promotionnelle initiée par Square s'est donc transformée en une formidable publicité. Alors, simple coïncidence ou programme génial ?

• **Bandai** continue sa politique du tout **Tamagotchi**. Le japonais a enfin présenté son système **d'accouplement** entre Tamagotchi mâle et femelle. On **link** les deux pour faire des bébés... Une nouvelle cartouche Gameboy a aussi été montrée. Elle incorpore une **alarme** qui se met en marche même quand la **Gameboy** est éteinte. Au secours !





# Difintel

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - N



**Mario Kart**  
du 3D magique.



**Golden Eye**  
James Bond en 64 bits.  
C'est ULTIME !

**Viens fêter  
la nouvelle année 1998 !  
Chez Difintel  
et profites des remises  
exceptionnelles!!!**

**jusqu'à -50%**

sur les jeux vidéo d'occasion



**et bénéficie de ton  
cadeau surprise**

pour tout achat de jeux vidéo neufs  
supérieur à 300F  
sur remise de ton bon cadeau

**Fifa 98**



**Lylat Wars**



**Extreme G**



**Cartes mémoires  
de couleurs**

3 nouvelles couleurs pour les cartes  
mémoires PlayStation : transparent,  
transparent vert, transparent rouge. Plus  
de couleur pour plus de fun.

**retrouve ton magasin  
Difintel-Micro  
près de chez toi**

01 Belfort 01300 13, rue des Cordeliers	04 79 00 34	49 Angers 49100 57, rue Baudrière	02 41 25 34 27
02 Bourg en Bresse 01000 5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	50 Chalon sur Saône 51000 47, rue de la Mairie	03 26 68 49 49
03 Ferney Voltaire 01210 3, rue du Mont Blanc	03 50 40 43 43	51 Nancy 54000 47, rue du Port Moque	03 83 30 45 67
04 Gap 05000 40, rue Carnot	04 92 52 72 74	52 Verdun 55100 5, Av. Gambetta	03 29 86 78 08
05 Nice 06000 20, rue Leprieux	04 93 92 59 88	53 Vannes 56000 25, rue Joseph Lebrun	02 97 47 40 78
06 Mandelieu 06210 154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	54 Fougères 57600 1, place Aristide Briand	03 67 88 67 16
07 Annemasse 07100 26, rue Franklin D. Roosevelt	04 75 32 42 53	55 Metz 57000 58, rue Fournier	03 87 74 65 70
08 Istres 13800 3, Galerie de l'Osier BD Leon Poulhaux	04 42 55 31 95	56 Thionville 57100 47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 60 81
09 Clichy 14000 151, rue Saint Pierre	02 31 85 59 00	57 Beauvais 60000 57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
10 Périgueux 24000 5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	58 Alençon 61000 15, rue aux Sœurs	02 33 26 11 00
11 Valence 26000 29, rue d'Alsace	04 75 78 09 68	59 Biarritz 64200 60 Av. Edouard VII	03 59 24 39 07
12 Evreux 27000 7 Bd. du Jardin Levéque	02 32 38 63 47	60 Calais 62100 159 Bd. Lafayette	03 21 19 07 00
13		61	
14		62	
15		63	
16		64	
17		65	
18		66	
19		67	
20		68	
21		69	
22		70	
23		71	
24		72	
25		73	
26		74	
27		75	
28		76	
29		77	
30		78	
31		79	
32		80	
33		81	
34		82	
35		83	
36		84	
37		85	
38		86	
39		87	
40		88	
41		89	
42		90	
43		91	
44		92	
45		93	
46		94	
47		95	
48		96	
49		97	
50		98	
51		99	
52		00	

# el-Micro

ÉDIA - NEUF - OCCASION

## Achète! Vends! Echange!

### Cool Boarders 2

La glisse dans tous les états !  
Sensations nouvelles, courses folles  
de snowboard. Cette nouvelle ver-  
sion est pressée déjà un classique.



### Nightmare Creatures

Quand les pires cauchemars deviennent réalité !  
Votre destin est entre ses mains. Pénétrez dans cette  
atmosphère inquiétante et combattez les monstres qui  
se dressent sur votre chemin.



### Steel Reign

Il vous faudra des nerfs d'acier !  
Des scientifiques ont créé un tank nouvelle  
génération. Vous êtes aux commandes.  
Une seule issue possible : la Victoire...



### Final Fantasy



### Time Crisis



### Duke Nukem 3D

Un BOOM ! le légendaire  
pour gros bras.



### Tomb raider II

Encore plus fou,  
encore plus beau !

### SPÉCIAL BONNES AFFAIRES\*

- 5%** de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille **jaune**
- 10%** de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille **verte**
- 25%** de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille **bleue**
- 35%** de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille **orange**
- 50%** de remise sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille **rouge**

Dépêche-toi!!!

il n'y en aura pas pour tout le monde...

\*Offre valable à partir du 1er janvier 1998. Les cartes à 50% d'occasion sont en stock et dans la limite des stocks disponibles.  
\*Offre valable sur tous les jeux vidéo d'occasion portant une pastille de couleur.

moires  
couleurs

pour les cartes  
transparentes  
et rouge. Plus  
plus de fun.

02 41 25 34 27  
03 26 68 49 49  
03 83 30 45 67  
03 29 66 78 08  
02 97 47 40 78  
03 87 88 67 16  
03 87 74 65 70  
03 82 53 80 81  
03 44 48 53 60  
02 33 26 11  
05 59 24 39 07  
03 21 19 07 00  
05 62 42 30 68  
04 68 35 54  
03 63 88 36

69 Lyon 69002 27 rue du Tapis 04 78 37 15 70  
69 Lyon 69008 14 rue Antoine Lumbière 04 72 78 60 84  
71 Mâcon 71000 19 rue Gabriel Jourdon 03 85 39 39 52  
71 Le Creusot 71200 189 rue du Maréchal Foch 03 85 55 11 02  
73 Chambéry 73000 5 rue Tréfilerie 04 79 62 27 22  
74 Annecy 74000 Galère de Fernande - 64 rue J.Jaures 04 50 52 85 02  
74 Aix les Bains 73100 Grand Passage 8 rue du Casino 04 79 34 08 01  
74 Annemasse 74100 CC Shopping Erembrières 04 50 87 23 14  
75 Paris 17 75017 142, Bd Berthier 01 47 64 15 96  
75 Paris 19 75019 54 rue de Méaux 01 42 02 08 08  
76 Rouen 76100 129 rue St Sever 02 35 73 68 50  
77 Chelles 77500 11 rue du Maréchal Foch 01 64 21 55 44  
77 Fontainebleau 77300 4 rue de la Coche 01 60 71 91 14  
77 Meaux 77100 3 rue Darnat 01 64 34 29 08  
77 Pontoise 95400 Av. Charles Rouyer 01 60 29 53 76

78 Elancourt 78950 CC des 7 Maires, Pl. du Commerce 01 30 13 87 30  
78 Montigny Le Bretonnois 78180 14 Bis place Paul Claudel 01 39 44 06 76  
81 Albi 81000 25, rue St Cécile 05 63 49 02 99  
83 Dragignan 83300 9 rue Labat 04 94 68 92 55  
83 St Raphael 83700 56, rue Charles Gouard 04 94 82 29 00  
83 Toulon 83000 24 rue Pierre Semard 04 94 91 17 91  
84 Valréas 84600 54 cour J.Jaures 04 90 28 12 00  
89 Aigner 89000 54 rue de Paris 03 86 72 95 50  
91 St Germain les Coches 91250 CC de la Croix Verte - Place de l'Europe 01 60 75 93 00  
91 Vay Châlon 91170 16 place des martyrs de Chateaubriand 01 69 21 24 64  
92 Neuilly sur seine 92200 9 rue de Longchamp 01 47 45 17 97  
92 Levallois Perret 92500 01 47 48 95 11  
93 Bagnolet 93170 CC Bât Est 28 Av. du Général de Gaulle 01 49 72 74 01  
93 Lany Gargan 93190 Cité Cesar Célian 01 43 51 03 54  
93 Villemonble 93250 20 Av. D'Olive Bon 01 48 55 21 69

94 Champigny 94500 22 rue Albert Thomas 01 48 81 10 16  
94 Charenton / Bercy 2 94220 CC Bercy 2 Place de l'Europe 01 43 76 69 30  
94 Masson Affort 94700 5 Av. de la République 01 48 93 35 14  
94 Nogent sur Marne 94130 34 rue des Héros Négotias 01 48 75 76 32  
94 Orly Ville 94310 CC Orlyville 8 place du Fer à Cheval 01 48 92 04 03  
94 St Maurice 94100 5 rue du rond point de Créteil 01 48 86 55 32  
94 Vitry sur Seine 94800 1 rue George Lebigot 01 48 78 43 76  
95 Argenteuil 95100 23 rue Antoine Georges Belli 01 30 76 17 61  
95 Pantouise 95200 17 rue de l'Hôtel de Ville 01 30 75 17 61  
95 St Julien 95210 10 place François Truffaut 01 34 17 11 33  
95 Sarcelles 95200 CC rue des Flanades Niveau - 1 le Marché 01 39 92 47 11  
95 Noisy le Grand 95800 139 RT BP Vallée des Colonnes 00 687 26 43 34

NOUVEAUX MAGASINS :  
Castres, Limoges, Beziers, Asnières.

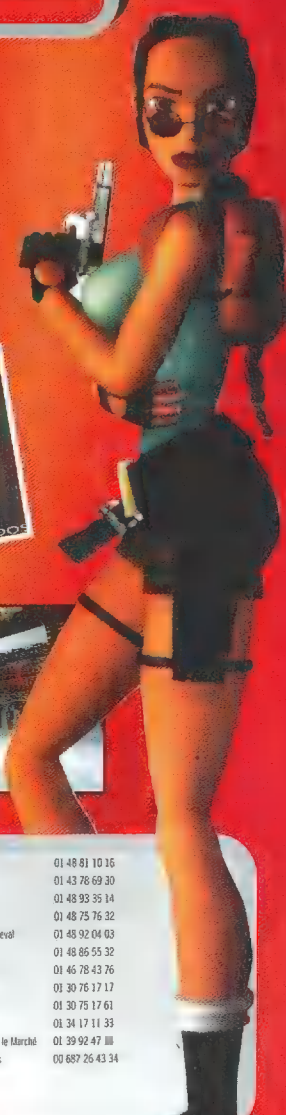
réservez aux lecteurs, de Consoles+  
sur remise de ce coupon et pour tout  
achat de produits neufs supérieur à 300F.

nom \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

adresse \_\_\_\_\_

☐ Nintendo 64 ☐ PSX ☐ Saturn



# Bouddha

**Ce bouddhisme est une religion qui effectue une percée en France. Si vous n'êtes pas encore familier avec cette culture, c'est le moment d'y remédier. Car avec "Bouddha" vous allez découvrir une autre façon de penser et d'appréhender la vie...**

**D** samu Tezuka est le père de ce manga. Même si son dessin, qui utilise la ligne claire comme celui d'Hergé, est d'une grande simplicité, il n'en est pas moins très expressif. Mais, surtout, Tezuka sait raconter une histoire. Avec lui, loin de scénario bancal, les intrigues sont amenées astucieusement. Bref, c'était l'auteur idéal pour réaliser un manga sur la vie de Bouddha. Mais ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas d'un "documentaire" sur le père du bouddhisme. Ce manga se lit très facilement et l'intrigue est passionnante. Ce qui ne vous empêche pas d'essayer de

esclaves, commerçants, soldats et, tout en haut de la pyramide sociale, les brahmanes. Il était impossible de changer d'état et les discriminations entre castes étaient très sévères. Le récit débute par les aventures de Tatta, un très jeune garçon qui appartient à une caste très basse, inférieure à celle des esclaves... Une caste dont les membres sont considérés comme des bêtes. Un lien particulier unit Tatta aux animaux : il peut entrer dans leur corps. C'est un garçon très spécial, déluré, franc et naturel, un voleur aussi... Il est en complet décalage avec le monde dans lequel il vit qu'il voit d'un œil vierge, n'hésitant pas à remettre en question des principes qui sont des évidences pour d'autres. S'il est l'acteur principal de ce manga, d'autres personnages interviennent, de telle sorte que chaque aventure illustre un principe de vie. En toile de fond de ce récit, on retrouve la naissance de l'enfant qui deviendra Bouddha. "Bouddha" est un manga à lire absolument par tous ceux qui s'intéressent à l'Asie, car cette culture est autant imprégnée du bouddhisme que la nôtre l'est du christianisme, et ces "clefs" sont indispensables pour mieux se comprendre... Enfin, et c'est une évidence, il est toujours enrichissant de découvrir d'autres façons de penser. J'espère vous avoir convaincus. Bonne lecture...



Le récit d'un destin exceptionnel.



Ce lapin s'est jeté dans le feu pour que l'homme puisse le manger...



Un nuage sur...

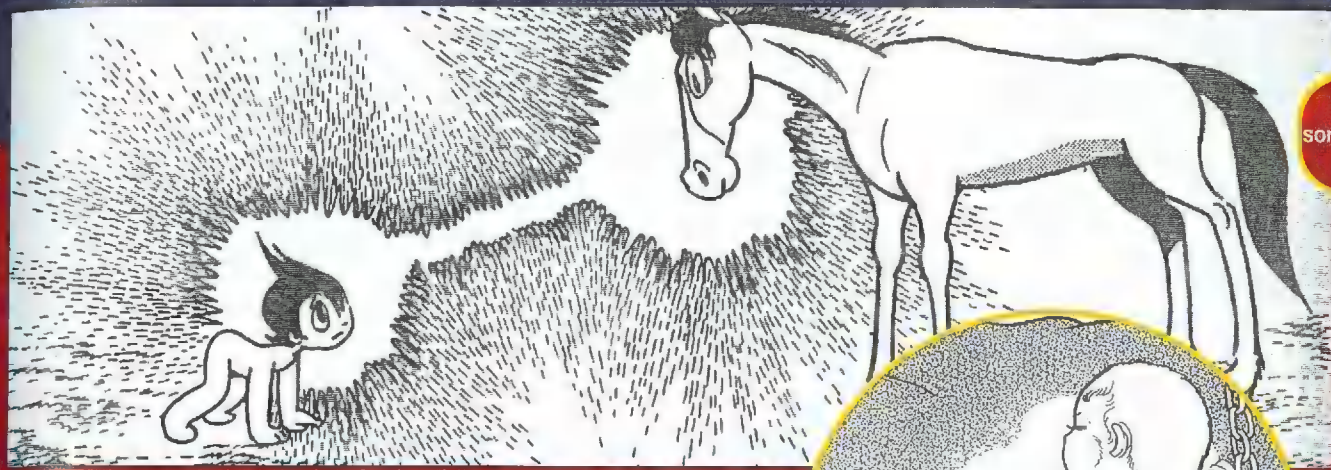
Éditeur: TONKAM

Mangaka : O. TEZUKA

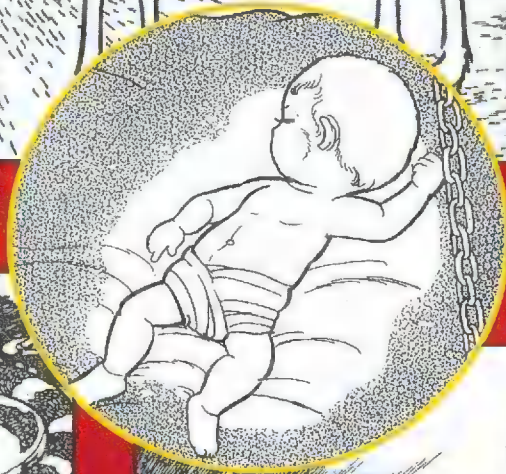
Version :  
FRANÇAISE



comprendre ce qui se cache derrière certains passages. C'est, par exemple, plus accessible que "Ikkyū", mais le fond est tout aussi intéressant. Bon, revenons à l'histoire. En Inde, il y a très longtemps... le peuple était divisé en castes :



Tatta échange  
son corps avec celui  
d'un cheval.



Un nuage de sauterelles s'abat  
sur la population.

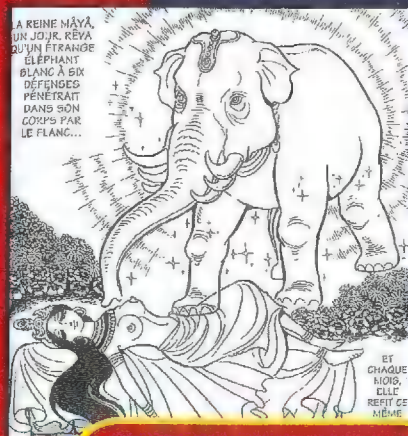


HEH... ÇA  
FAIT UNE  
DRÔLE D'IM-  
PRESSION  
D'ÊTRE  
MANGÉ...

ELLE EST  
FROIDE,  
SA  
BOUCHE !

JE S  
QUE J  
FOND  
PLUS  
PL

Tatta offre sa vie  
pour que ses amis  
puissent manger des  
œufs de serpent.



LA REINE MAYA,  
UN JOJR, RÉVA  
QU'UN ÉTRANGE  
ÉLÉPHANT  
BLANC À SOR  
DÉFENSES  
PÉNÉTRAIT  
DANS SON  
COTÉ PAR LE FLANC...

ET CHAQUE  
MOIS,  
ELLE  
RESTITUE  
MÊME

La reine Maya va bientôt  
mettre au monde un enfant qui  
deviendra très important pour  
l'humanité.



L'enfant vient de sauver  
le général, il ne sera  
plus esclave !

ÊTRE VOTRE  
FILS ADOPTIF !  
ÊTRE VOTRE  
HÉRITIER !  
MAIS BIEN SÛR  
QUE J'ACCEPTÉ !...  
C'EST POUR MOI  
UN GRAND  
HONNEUR !

C'EST  
D'ACCORD  
!!

JE SERAI  
VOTRE FILS  
ADOPTIF !!



BRAVE CHEVAL,  
J'AI BIEN PEUR  
QUE TU AIES  
FAIT CE LONG  
VOYAGE INUTI-  
LEMENT.  
MAÎTRE ASITA  
N'EST PAS ICI

NOUS  
SOMMES  
DÉSOLÉS  
...

# Shadow Lady

M. Katsura, est un mangaka populaire en France puisque, après "Video Girl Ai", "Wingman" et "DNA2", c'est au tour de "Shadow Lady" d'être traduit en français. Alors, ce manga est-il aussi bien que les précédents ? Mérite-t-il qu'on s'y intéresse ? Eh bien à vous de le découvrir...

**D**e pense que vous êtes conscients du fait qu'au cours de sa carrière un mangaka traverse des hauts et des bas... et puis, on ne peut pas réussir toutes ses séries... D'autant que la plupart des auteurs de mangas écrivent aussi leur scénario. Bref, toutes ces circonlocutions, pour vous dire que "Shadow Lady" n'est pas vraiment une réussite. Certes, on y retrouve une qualité graphique, notamment dans les vêtements et les personnages, rarement égalée, mais il faut croire que Katsura tourne en rond dans ses scénarios.

Vous aurez encore droit au triangle amoureux, mais là, la poésie de "Video Girl" a été remplacée par un humour un peu incongru. L'héroïne, une jeune fille timide, se transforme en cambrioleuse au moyen d'un maquillage qui ferait passer Cat's Eyes pour un modèle de

discretion. Elle possède alors, au choix, la vitesse du lièvre, l'agilité du chat... Mais, comme pour l'armure de Wingman, ce pouvoir ne dure pas très longtemps. Vous l'aurez, "Shadow Lady" est un manga qui ne se prend pas au sérieux et à lire au second degré. Pour ma part je n'y ai vu qu'un ouvrage perdu dans la masse des séries existantes... Sans doute l'illustration d'un manque d'inspiration de la part d'un auteur de grand talent.

Editeur : TONKAM

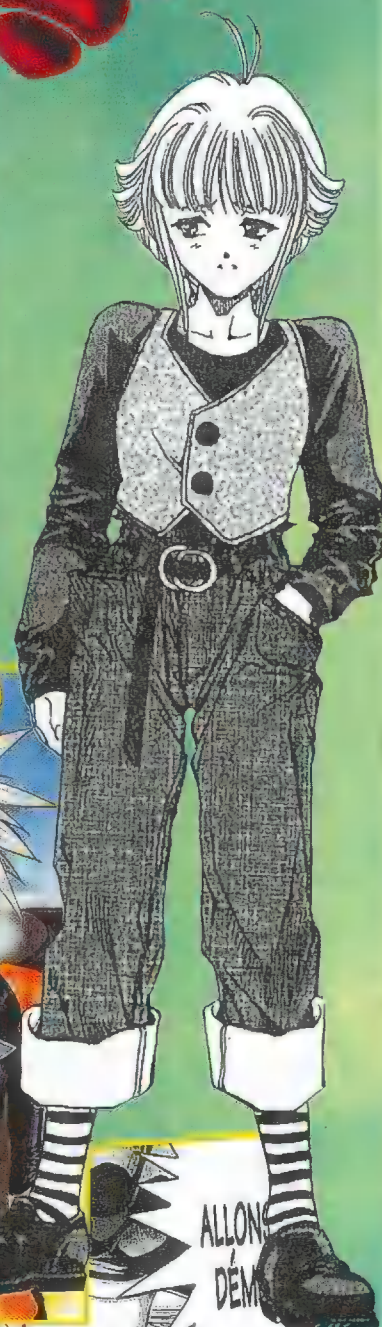
Mangaka : M. KATSURA

Version : FRANÇAISE



Shadow Lady dans toute son exubérance.

C'est bien sûr le jeune premier.



**Paris, Lyon, Antony, Pontault-Combault et bientôt Evry 2...**

# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation et plus de 150 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU !**  
Jeux pour  
Nintendo 64

**RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.**

recycleware PARIS	recycleware LYON	recycleware ANTONY	recycleware PONTAULT-COMBAULT	recycleware ÉVRY 2
2, rue Pierre-Lescot 75001 Paris Tél. 01 42 36 25 42	Centre Ccial La Part-Dieu R. d. C. - À côté de "Loisir & Création" 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38	27, av. de la Division-Leclerc 92160 Antony Tél. 01 46 74 06 26	Centre Commercial Carrefour 77340 PONTAULT COMBAULT Tél. 01 60 18 19 11	Centre Ccial Evry 2 91022 Evry Cedex

**NOUVEAU**

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix**, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Suikoden	169 F	Tenka	219 F
Formula 1	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tilt	219 F
Total NBA' 96	79 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Y-Rally	219 F
Air Combat	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Alien Trilogy	99 F	Andretti Racing	149 F	Com. & Conquer	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Dest. Derby2	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Jurassic 2	199 F	Final Fantasy 7	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	ESPN Extr. Sports	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	Lost Viking 2	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Overblood	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear strike	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Sampras Tennis	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Soviet Strike	169 F	ISS Pro	219 F	Panzer General 2	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Spider	169 F	Road Rage	219 F	Warkraft 2	249 F

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* SATURN

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	World Wide Soc.	99 F	Resident Evil	199 F	Warcraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

**Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

**Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h**

# Le Tombeau des lucioles

**Kaze Animation sort pour cette fin d'année un chef-d'œuvre de l'animation japonaise tiré du très émouvant roman de Nosaka.**

**L**e film d'animation a été réalisé en 1988 par Isao Takahata, qui a adapté le roman d'Okiyuki Nosaka, "La Tombe des lucioles", écrit en 1967. Le film est sorti en 1996 dans les salles obscures françaises. Pour ce qui est du point de vue purement technique, on ne peut être qu'admiratif devant le travail réalisé. Le dessin est vraiment excellent et rend de manière très réaliste les sentiments des protagonistes. Les décors sont d'une finesse et d'une beauté incroyables. L'animation ne souffre aucun défaut... Bref, même si ce n'est pas le plus important, on a affaire à une œuvre d'une grande qualité technique. Mais tout ceci n'est fait que pour servir une histoire très touchante. L'action se situe au Japon, pendant la Seconde Guerre mondiale. Été 1945, les Américains bombardent Kobé

avec des bombes incendiaires. Deux enfants réchappent du massacre. Leur père est dans la marine, et ils sont sans nouvelles de lui, alors que leur mère succombe à ses blessures. Les deux gamins se retrouvent seuls dans un monde déchiré par la guerre. Ils partent habiter dans leur famille proche... Mais là, on les regarde de travers : ils ne "font rien", ce sont des bouches en plus à nourrir. La plus jeune pleure souvent, et le malaise s'installe... Se sentant rejetés de ce monde cruel, ils prennent la décision de partir seuls. Ils trouvent refuge dans un bunker, volant de quoi manger, mais cela ne peut durer... Le soir, les lucioles leur offrent un spectacle merveilleux, mais la nourriture se fait rare... On ne peut rester de marbre devant cette histoire, qui montre non seulement la cruauté de la guerre, mais

aussi comment celle-ci rend les gens égoïstes. Au lieu de s'entraider dans ces moments où ils en ont le plus besoin, au contraire, les gens se renferment. "Le Tombeau des lucioles" est un film très émouvant (prévoyez un mouchoir), vous en aurez les larmes aux yeux !



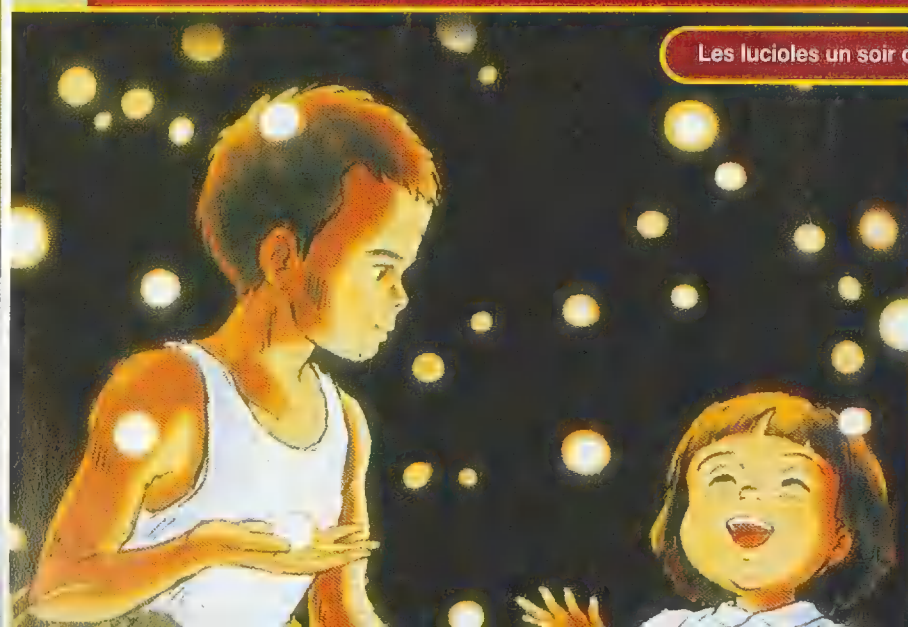
Éditeur :  
**KAZE ANIMATION**

Auteur : **ISAO TAKAHATA**

Version : **FRANÇAISE**



Les lucioles un soir d'été...



Le bain est l'occasion pour les enfants de s'amuser.



# Lucioles



**KAZE**  
CINEMANGA



**LE TOMBEAU  
DES LUCIOLES**

VHS hi-fi  
STÉRÉO SECAM  
970302

LE CHEF D'ŒUVRE DU STUDIO GHIBLI  
SOUS-TITRÉ EN FRANÇAIS

## LE TOMBEAU DES LUCIOLES

« CE FILM EST À VOIR PAR  
TOUTES LES GÉNÉRATIONS. »  
LE PROGRES

« UNE ŒUVRE ORIGINALE  
OU L'ANIMATION SERT  
AVANT TOUT L'AMBITION  
DU PROPOS. »  
LES CAHIERS DU CINÉMA

« UN BEAU DESSIN-ANIMÉ  
RÉALISTE ET DRAMATIQUE. »  
LE FIGARO

**KAZE**  
CINEMANGA



KAZE ANIMATION présente (in VHS)  
[© NOTARU AD HARA - I.]  
Scénario ISHIO TAKAHARA d'après le livre de RYUNOSUKE MIZUKI • Production YOSHIO NAKA • Producteur exécutif RYUICHI SATO  
• Directeur artistique HINO YAHIMOTO • Dessin des personnages YOSHIFUMI KUROKI • Musique YOSHIO NAKA • Production STUDIO GHIBLI

# PHONECAFE



# 08 36 68 38 88

**PHONECAFÉ,**  
c'est un tout nouvel espace  
téléphonique où tu vas

pouvoir te brancher avec  
des mecs et des nanas de  
toute la France. Tu trou-

veras toujours quelqu'un  
en ligne pour délirer ou  
t'échanger des tips.

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

Echapper aux pièges sadique de ce jeu... plateforme en 3D



Niveaux immenses... très variés, visitez tout le château... Dracula.

### FINAL FANTASY VII



Un des jeux d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!

### NEW



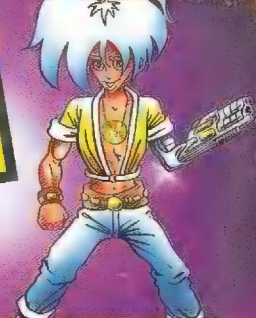
Enfourchez des cylindres d'exception avec Road Rash.

### NEW



Installez vous au volant... la nuit... pour une course à travers la nuit.

### TOMB RAIDER II



6 nouveaux niveaux, Lara encore plus belle, nouvelles armes, nouveaux gadgets.

# NOUVEAUX MAGASINS

## FRANCE - SUISSE - DOM TOM

### QUIMPER CENTER

Galerie de Keroon  
02.98.64.29.15

### GENEVE 4

Cc de Meyrin  
av. feuillasse 24  
022.980.07.80

### YVERDON LES BAINS

Galerie des Ramparts 11  
024.426.58.00

### VALENCIENNES CENTER

1, place Tournai  
03.27.47.30.60

### ST NAZAIRE

28, av. de la République  
(CONSULTER LE MINITEL)

### GENEVE 3

rue des eaux vives 63  
022.700.83.83

### ST QUENTIN

4, rue du Gouvernement  
(CONSULTER LE MINITEL)

### CHARLEVILLE-MEZIERES

39-41 passage de la République  
03.24.57.43.19

### CHAMBERY

120, rue Croix d'Or  
04.79.60.03.81

### NEUCHÂTEL

rue Seyon 32  
032.724.12.55

### RENNES ANCIEN REQUENCH NEW

3, rue du Puits Mauger  
02.99.31.11.26

### BOURG-EN-BRESSE

6, rue Charles Robin  
04.78.60.33.60

### CREIL CENTER NOUVELLE ADRESSE

75-77, rue de la République  
03.44.25.56.64

### SIGNY

Cc de Signy  
022.363.03.09

### THONVILLE

21, rue de l'ancien Hôpital  
03.82.54.44.11

### FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT FERRAND	Tél : 04.79.28.02.87

### DUNKERQUE CENTER

FECAMP	Tél : 03.28.66.73.73
FONTAINEBLEAU	Tél : 02.35.29.90.00
FREJUS	Tél : 01.80.72.80.56
GRENOBLE	Tél : 04.94.53.64.18
HAGUENAU	Tél : 04.76.47.14.25
LA ROCHELLE	Tél : 03.88.73.53.59
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 05.46.41.29.01
LE HAVRE CENTER	Tél : 01.41.81.03.17
LE PUY en VELAY	Tél : 02.35.19.36.46
LES LILAS	Tél : 04.71.09.37.17
LILLE	Tél : 01.43.63.05.37
LYON CENTRE	Tél : 03.20.51.44.75
MACON	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN	Tél : 01.60.25.11.56
METZ	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN	Tél : 03.87.36.33.33
MONTLUÇON	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 05.63.66.57.33
MOULINS	Tél : 04.67.60.42.57
NARBONNE	Tél : 04.70.34.09.95
NÎMES	Tél : 04.68.32.07.60
NIORT	Tél : 04.66.21.81.33
ORLEANS	Tél : 05.49.77.05.13
PAU CENTER	Tél : 02.38.77.98.30
PERIGUEUX	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGNAN	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.98.04.95.44

### SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHÂTEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

### SARREGUEMINES

SETE	Tél : 03.87.02.96.00
ST ETIENNE	Tél : 04.67.74.81.46
ST NAZAIRE	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN	(consulter le Minitel)
STRASBOURG	(consulter le Minitel)
TARBES	Tél : 03.88.22.54.81
TARNOS	Tél : 05.62.44.92.92
THIONVILLE	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 03.82.54.44.11
TOULON	Tél : 04.50.71.69.02
TOURS	Tél : 04.94.91.39.69
TROYES	Tél : 02.47.20.42.30
VALENCE	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCIENNES CENTER	Tél : 04.75.56.72.90

### SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHÂTEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80  
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro

### AUTO

Au volant de... travers des mé...

Les tribulations d... gie grecques.

Mettez vous dans... adaptation très réus...

EN CAD... le K7 de... le catalogue des... MINTEN...

pour l'achat...

Si vou... dans...

Notre ton... Europe dan... modernes.

Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus déhiantes.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseignement, écrivez nous à :

FANE COMPO. 04 72 72

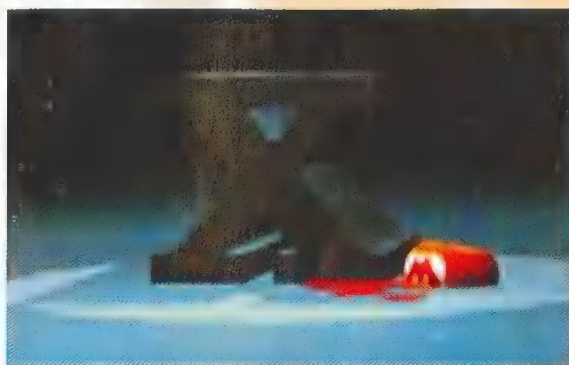
## NEWS

Etat des lieux  
SONY TOUJOURS  
TRIOMPHANT

● Alors que Nintendo s'apprête à réaliser environ quatre fois le profit de Sega sur l'exercice 97, Sony devrait finir son année fiscale avec des profits records pour la seconde année consécutive, et ce grâce à la Playstation. Il est d'ailleurs à noter que Sony caracole toujours en tête des parts de marché de consoles 32/64 bits avec plus de 18 millions de consoles vendues dans le monde, contre 9 millions pour Sega et 12 millions pour Nintendo. Reste que malgré ces bons résultats, Sony est attendu au tournant par nombre de sociétés financières japonaises. Selon celles-ci, il suffirait qu'un seul des éléments qui expliquent les bons résultats de Sony (un yen faible, les ventes de Playstation et les bons



chiffres du département Cinéma qui, jusqu'alors, était déficitaire...) ne remplisse pas la même contrat l'année prochaine pour que Sony "se tourne vers de nouveaux secteurs d'activité pour continuer à se maintenir dans cette position". Il y en a toujours qui ne reculent devant rien pour gâcher le plaisir des mieux lotis...

Console nouvelle génération  
LE "PROJECT X" EN GESTATION AUX STATES

● Comme la Jaguar et ses 64 bits, c'est une nouvelle fois des Etats-Unis que part la première offensive 128 bits. Ce projet de console, baptisé Project X, est développé par d'anciens membres d'Atari au sein d'une société du nom de VM Labs. En plus de compter parmi ses membres des programmeurs et des techniciens de haute volée,

VM Labs s'est également offert la collaboration du responsable de la section R&D de Sony of America, Bill Rehbock, qui rejoindrait leur rang en tant que vice-président en charge du développement des jeux. Pour expliquer son départ, Rehbock annonce qu'il n'aurait pas "quitté sa place à Forster City si VM Labs ne lui avait pas présenté quelque chose de vraiment bluffant" et, surtout, "si un fabricant n'était pas derrière pour assurer la pérennité du support". D'après les informations de notre correspondant au Japon, ce serait un géant de l'électronique japonais qui aurait déjà signé, mais personne n'est encore en mesure de préciser de qui il s'agirait. En attendant, Tokyo rican, car phonétiquement "Project X" signifie porc en japonais (véridique !). La grande faiblesse des constructeurs américains a toujours été de ne pas avoir su amener les Japonais à développer sur leurs machines. Peut-être qu'en les faisant marrer ils auront plus de chance !

■ **GROS SOUS.** 3D/fx ne réclame pas moins de 105 millions de dollars de dommages et intérêts à Videologic et NEC en réparation des torts causés lors de l'annulation de l'accord avec Sega pour son projet Dural. 3D/fx accuse NEC d'avoir "obligé Sega à rompre l'accord"; d'avoir "engager une compétition déloyale"; et d'avoir "eu accès aux technologies confidentielles de leur société"...

■ **PROFITS MONSTRES.** D'avril à septembre 96, Bandai a réalisé un bénéfice de 14,4 millions de dollars. Sur la même période, cette année, Bandai va réaliser environ quatre fois cette somme, soit la bagatelle de 54,2 millions de dollars. Et tout ça grâce à quoi ?

Projet Mark 2  
UN BIEN JOLI CERCUEIL...

● La seule console au monde dont les composants électroniques finiront dans un frigo n'a toujours pas fini de faire parler d'elle. Ou plutôt si. En guise de cercueil, voici le design définitif qu'aurait dû présenter feu le M2 si les gars du marketing de Matsushita ne l'avaient pas jugée "peu compétitive sur le marché". La bête aurait d'ailleurs dû être commercialisée avec un pad très proche de celui de la Nintendo 64 (à la seule différence que les deux exorcismes extérieurs n'étaient pas aussi



puisque un slot à l'arrière de la console permettait l'insertion d'une carte modem

# 3617 GAME OVER

Sans payer  
par chèque  
ni par CB

## Recevez les nouveauautés grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
- 2 Laissez vos coordonnées.
- 3 Faites votre choix.
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous.
- 5 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

50 TITRES  
DISPOS  
EN 48 H :



DEJA  
**10 000**  
CLIENTS  
SATISFAITS!!!

Oddworld  
transport Tycoon  
Formula 1 97  
Parappa the Rapper  
Nuclear Strike  
Croc  
Mass Destruction  
Rapid Racer  
Battle Arena  
Toshinden 3  
Soulblade  
Jet rider  
Cool boarders  
2Xtreme  
Porsche challenge  
Superstar Soccer PRO  
V-Rally  
Etc...

NOUVEAUTÉS

PC  
CDrom



Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5:57 F/mn).  
Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès

■ **R-TYPE REVIENT.** Irem annonce la sortie sur Playstation de R-Type, une compilation de ses deux titres mythiques de l'arcade : R-Type et R-Type II, pour février au Japon. Cette version devrait comporter des séquences FMV supplémentaires et surtout une démo du prochain épisode sur Playstation : R-Type Triangle, qui n'est rien d'autre que ce shoot mythique en 3D.

■ **SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL.** Devant l'insistance des fans, SNK a craqué. L'éditeur propose une version spéciale de Samurai Shodown 4 avec la possibilité de jouer avec l'adorable Cham Cham, qui avait déserté SS depuis le deuxième volet. C'est donc la première fois qu'elle va se retrouver avec son frère Tam-Tam. Comment Cham Cham peut-elle avoir Paku Paku à ses côtés, alors qu'il n'est nul autre que son frère Tam-Tam déguisé ? Quelle histoire !

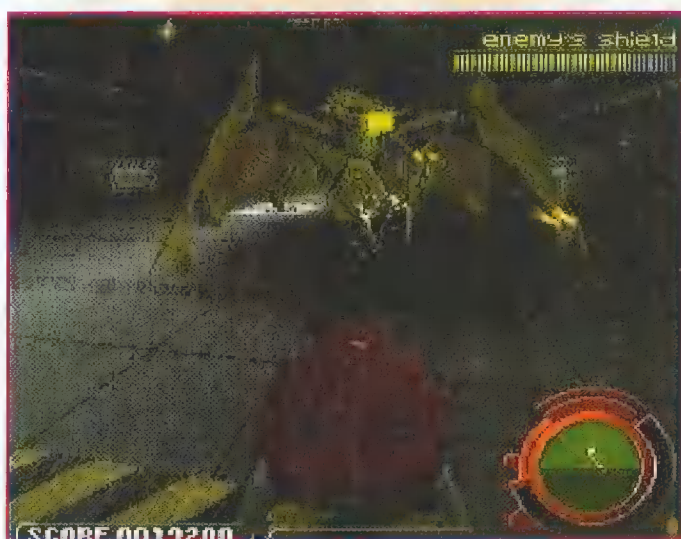
■ **LE "PUYO CAKE".** Les Japonais ne savent plus quoi inventer ! Compile va proposer pour Noël une édition limitée du gâteau "Puyo". Deux types de gâteaux seront proposés : le "Puyo Cake Kit" (un gâteau à la crème avec des bonbons) et le "Family Set" (le même gâteau mais vendu avec une bougie et des lunettes pour voir danser des puyos dans la flamme de la bougie !). Mais où va-t-on ?

■ **VSD JEUX PASSION.** Pour son premier hors-série consacré aux jeux vidéo, "VSD" s'en est donné à cœur joie : un dossier spécial sur Lara Croft (avec de chouettes photos de Vanessa Demouy dans la peau de Lara), des portraits de Myamoto et David Perry, et d'auteurs contemporains comme Weber ("les Fourmis"). 29 francs chez les marchands de



## Monkey Hero (PS) ZELDA REVISITÉ

● S'il y a bien une chose dont les développeurs de PAM ne se cachent pas, c'est que leur source d'inspiration principale fut Zelda. Leur RPG/action vous propose d'incarner un personnage (vu de haut), qui se baladera de châteaux en donjons... Ce perso pourra utiliser différentes armes mais également se servir de multiples sortilèges puisque sa quête le mènera à la découverte des huit chapitres manquants du Livre de l'histoire de la magie. Apparemment, rien d'écœurant du point de vue de la réalisation, mais une aventure qui s'annonce extrêmement riche en action et en découvertes.



## Dead Ball Zone (PS) DBZ REVIENT !

● Non, en fait ce jeu n'a rien à voir avec DBZ, ni ce n'est les initiales de son titre ! Ce n'est rien d'autre qu'un titre de sport à la croisée du hand, du basket et du foot, dans lequel la violence a la part belle. Ainsi, il sera possible d'arracher les membres mécaniques de vos adversaires ou d'exploser littéralement le goal pour lui marquer un but. Bref, vous pourrez vous en mettre plein la tête, mais nous aurons le temps de vous en parler plus en détails dans nos



## Ghost In The Shell (PS) ENFIN EN VERSION OFFICIELLE !

● Ghost in the Shell sur Playstation arrive en mars en version officielle. Adapté du manga de Shirow, ce jeu propose d'investir le Fujikoma, sorte de coccinelles cyber qui pourra blaster tout ce qui traîne, sauter et s'accrocher aux murs... Vous allez faire évoluer ce caisson sur pattes dans une douzaine de missions particulières dont la finalité réside le plus souvent dans la destruction primaire, et comme de bien entendu des séquences en DA seront proposées entre chaque mission (l'intro est d'ailleurs renversante). Préparez-vous à blaster.



PARIS

PARIS/REPUBL

5, bd Voltaire - 75011

Tél : 01 43 38 96 31

PARIS/GOBELIN

57, avenue des Gobelins - 75013

Tél : 01 47 07 33 01

PARIS/REPUBLI

7, bd Voltaire - 75011

Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN

73, bd Saint-Germain - 75001

Tél : 01 43 54 50 00

REGION PA

ASNIERES

95, avenue de la Marne - 91000

Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY

18, rue Pasteur - 91000

Tél : 01 69 30 55 55

CERGY-PONTOISE

Centre Commercial 3

7, Grand Place - 95000

Tél : 01 30 31 25 25

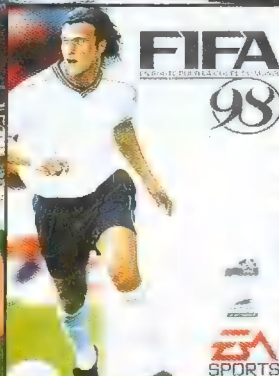
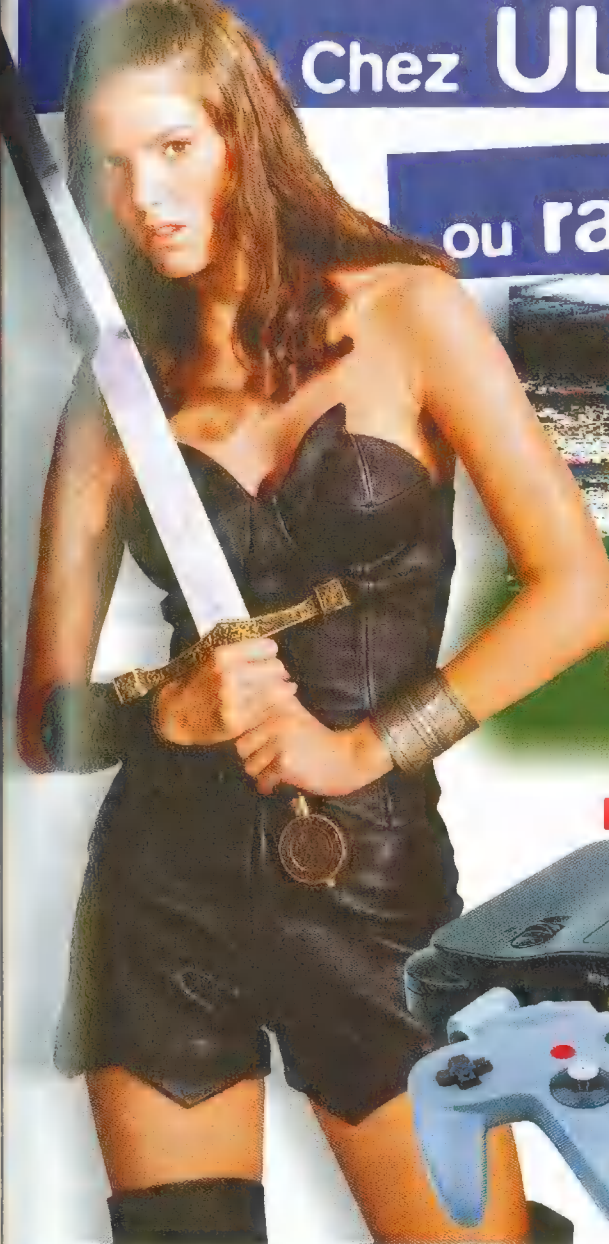
ISSY-LES-MOULINETS

Centre Commercial «

Tél : 01 47 36 17 03

PUTEAUX

Chez **ULTIMA** on échange  
ou rachète tes jeux **CASH!**



**BIENTÔT LA COUPE !  
NE RESTE PAS SUR LA TOUCHE  
FIFA 98...**  
SUR PLAYSTATION : 369 F  
SUR NINTENDO 64 : 499 F  
ULTIMA TE REPEND  
FIFA 97 80 F,  
ISS PLAYSTATION 150 F,  
ISS 64 200 F\*

La **NINTENDO**<sup>64</sup> pour **MOINS** de  
**300 F!**\*

\* ULTIMA reprend ton ancienne console jusqu'à 699 F, selon la marque et l'état, et te propose "la 64" à 999 F, fais le calcul ! Encore mieux : ULTIMA rachète aussi tes anciens jeux à prix ARGUS : pour un peu...

la **NINTENDO** c'est cadeau !

**ULTIMA**  
ON A TOUT A GAGNER



#### PARIS

**PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO**  
5, rue Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 11 - Fax : 01 43 38 11 86  
**PARIS/GOBELINS**  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tél : 01 47 07 33 00  
**PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO**  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 84  
**PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES**  
73, bd Saint-Germain - 75005  
Tél : 01 43 54 50 00

#### REGION PARISIENNE

**ASNIERES**  
95, avenue de la Marne - 92600  
Tél : 01 47 91 49 47  
**BRUNOY**  
18, rue Pasteur - 91800  
Tél : 01 69 39 55 82  
**CERGY PONTOISE**  
Centre Commercial 3 Fontaines  
7, Grand Place - 95000  
Tél : 01 30 31 25 25  
**ISSY LES MOULINEAUX**  
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130  
Tél : 01 47 36 17 03  
**PUTEAUX**  
25, bd Richard Wallace - 92800  
Tél : 01 47 72 23 23

#### AIX EN PROVENCE

Residence Sextius - 2, bd Victor Coq - 13090  
Tél : 04 42 93 12 12  
**AJACCIO**  
5, avenue Beverini - 20000  
Tél : 04 95 20 25 81  
**ALENCON**  
56, rue du Val Noble - 61000  
Tél : 02 33 26 90 43  
**ANNECY**  
Passage Gruffaz - 74000  
Tél : 04 51 51 28 41  
**ARRAS**  
29, rue Lambetta - 62000  
Tél : 03 21 23 10 10  
**AUCH**  
36, rue de Lorraine - 32000  
Tél : 05 62 05 32 62  
**AVIGNON**  
54, rue Carreterie - 84000  
Tél : 04 90 16 90 37  
**BASTIA**  
1, rue de la Misericorde - 20200  
Tél : 04 95 31 68 70  
**BORDEAUX**  
203, rue Sainte-Catherine - 33000  
Tél : 05 56 92 85 11  
**BRIVE**  
29, rue de la République - 19100  
Tél : 05 55 17 18 00  
**CAEN**  
17-19, rue Aurore de Caumont - 14000  
Tél : 02 31 86 84 84

#### CARCASSONNE

22, rue Aimée Ramond - 11000  
Tél : 04 68 47 49 74  
**CASTRES**  
6, rue Henri IV - 81100  
Tél : 05 63 59 28 03  
**CHALON SUR SAONE**  
20, rue d'Autun - 71100  
Tél : 03 85 48 16 40  
**COMPIEGNE**  
10, rue des Bonnetiers - 60200  
Tél : 03 44 40 48 97  
**DAX**  
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100  
Tél : 05 58 74 00 58  
**DOUAI**  
Galerie de la Madeleine - 59500  
Tél : 03 27 71 60 70  
**GRENOBLE**  
4, rue Saint-Jacques - 38000  
Tél : 04 76 00 08 23  
**LA ROCHELLE**  
14, rue Pas du Minage - 17100  
Tél : 05 46 41 80 81  
**LAVAL**  
10, rue Val de Mayenne - 53000  
Tél : 02 43 53 36 80  
**LE MANS**  
Centre Commercial République - 72000  
Tél : 02 43 23 35 92  
**LIBOURNE**  
12, allée Robert Boulin - 33500  
Tél : 05 57 25 10 11

#### LILLE

Centre Commercial des Tanneurs - 59000  
Tél : 03 20 98 99  
**LYON**  
32, rue Ney - 69006  
Tél : 04 72 74 46 39  
**MILLAU**  
21, rue Droite - 12100  
Tél : 05 65 61 07 01  
**METZ**  
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000  
Tél : 03 87 37 01 46  
**MONTPELLIER**  
Centre Commercial Le Triangle  
Rue Jules Millau - 34000  
Tél : 04 67 92 97 59  
**NANCY**  
Galerie Saint-Sébastien - 54000  
Tél : 03 83 35 49 33  
**NIMES**  
2, rue des Greffes - 30000  
Tél : 04 66 76 16 16  
**PAU**  
1, rue du Docteur Simian - 64000  
Tél : 05 59 27 18 86  
**PERPIGNAN**  
Centre Commercial Le Cabestani - 66330  
Tél : 04 68 66 52 11  
**PROVINS**  
14-16, rue Victor Arnoul - 77160  
Tél : 01 60 67 68 21  
**ROANNE**  
75, rue Maréchal Foch - 42300  
Tél : 04 77 70 03 48

#### RODEZ

6, avenue Victor Hugo - 12000  
Tél : 05 65 68 41 79  
**ROUEN**  
50, rue Grand Pont - 76000  
Tél : 02 35 88 68 68  
**ROYAN**  
62, bd de la République - 17200  
Tél : 05 46 15 21 79  
**SAINT-MALO**  
75 bis, bd des Talards - 35400  
Tél : 02 23 18 18 23  
**SAUMUR**  
7, rue Beaurepaire - 49400  
Tél : 02 47 67 22 12  
**STRASBOURG**  
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000  
Tél : 03 88 52 03 52  
**TOULOUSE**  
11, rue des Lois - 31000  
Tél : 05 61 12 33 34  
**TOULOUSE**  
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000  
Tél : 05 61 61 54 00  
**TOURS**  
46, rue Grand Marché - 37000  
Tél : 02 47 61 73 80  
**VILLEFRANCHE**  
11, rue des Marais - 69400  
Tél : 04 74 65 94 39  
**VOIRON**  
2, rue Georges Frier - 38500  
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPECIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DES JEUX VIDEO

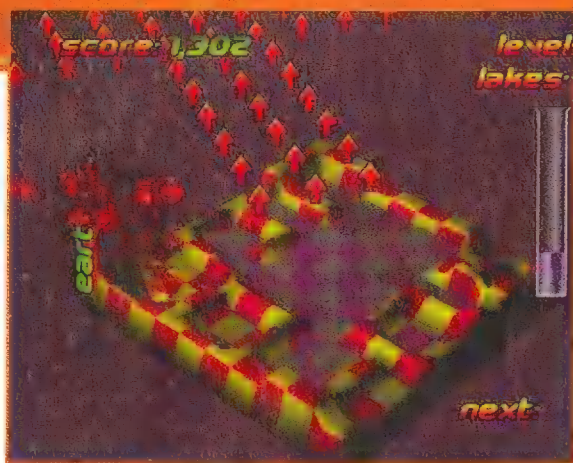
■ **TOMB RAIDER 2.5 ET 3.** En plus de préparer un jeu avec le même moteur que Tomb Raider, mais avec un homme en guise de héros, Core Design vient d'annoncer qu'il développerait un Add-On pour Tomb Raider II sur PC (du nom de Tomb Raider 2.5) et Tomb Raider 3 pour "une nouvelle console". Tout le monde s'accorde pour avancer qu'il tournera sur Dural.

■ **SPONSORING. SEGA,** qui sponsorise les deux Mégane Renault d'Alan Menu et Jason Platon en Angleterre, peut se frotter les mains. Celles-ci viennent de remporter le championnat du Touring Car anglais juste au moment où sort leur jeu Sega Touring Car. Ça c'est du timing !

■ **UNE NOUVELLE SNES.** Ce n'est malheureusement prévu que pour les Américains, mais apprenez qu'une Snes new look devrait sortir d'ici peu. On ne sait pas encore la forme qu'elle aura mais elle sera commercialisée avec Yoshi's Island pour un prix avoisinant les 600 francs (environ 100 dollars). La sortie de la bécane devrait correspondre avec les sorties d'Arkanoid, Kirby Dreamland 3 et Space Invaders. Bref, c'est donc dans un nouveau pot que les Ricains boiront leurs vieilles soupes...

■ **LE SINGLE DE NIKKY.** Après Lara, c'est au tour de Nikky (l'héroïne de Pandemonium) de sortir son single début janvier. On ne connaît pas encore le titre de la chanson, mais une chose est certaine : un clip en images de synthèse a été préparé.

■ **IL VENDRA PLUS VITE QU'UNE OMBRE !** Nintendo US annonce que Diddy Kong Racing se vendra au rythme d'une copie toutes les deux secondes entre son lancement le 24 novembre et le jour de Noël. Cela représente 1,5 million de jeux vendus pour un profit estimé à



ballons d'eau qui tombent. Une fois vos petites piscines remplies, il ne vous restera plus qu'à attendre que les boules de feu tombent dans l'eau, qui s'évaporeront. Plus vous faites de vapeur et plus vous gagnez de points. Bien sûr, beaucoup d'événements viendront vous empêcher de construire tranquillement vos cuves (bombes, tremblements de terre, arc-en-ciel...). Un mode Multijoueur sera logiquement disponible.

## Gran Turismo (PS)

### LE FOSSOYEUR DE RAGE RACER ?

● Dévoilé dans notre dernier numéro, Gran Turismo sera certainement l'un des jeux les plus étonnants du début d'année 98 en matière de simulation de course sur Playstation. La version que Sony nous a fait parvenir totalisait huit circuits (Sony en annonce quinze !), une trentaine de voitures "réelles" avec licence (Sony en annonce plus de cent !), et un mode Arcade (un mode Gran Turismo, et un mode 2 joueurs en écran splitté devrait également être de la partie)... Bref, les seules prémices laissent rêver ! Les sensations de conduite sont

d'ores et déjà excellentes, l'impression de vitesse est bien là, le Replay vous donne l'impression de regarder une véritable course. Enfin, vous n'avez qu'"un concurrent de temps en temps" à la manière d'un Rage Racer, vous frôlez bien des blocs compacts de caisses surgonflées, ne vous laissant que peu de répit. Vous l'aurez compris, ce Gran Turismo s'annonce ravageur !



## Wetrix (N64)

### EVAPORATION, MR SPOCK !

● Ce jeu de réflexion en 3D, réalisé par une boîte anglaise du nom de Zed Two, devrait enfin pallier le manque de jeu de réflexion digne de ce nom sur N64. Le principe est le suivant : vous devez mettre en place les pièces qui tombent du ciel de manière à créer de petites cuves qui accueilleront les

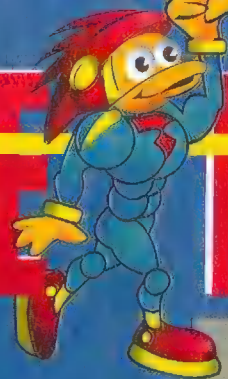


## Silicon Valley (N64)

### MON ROYAUME POUR UN ANIMAL !

● DMA se fait une spécialité de proposer des jeux au concept vraiment particulier (voyez également GTA), et quand on voit le peu d'originalité dont font preuve certains grands noms du jeu vidéo, on ne peut que les en féliciter. Le principe de Silicon Valley est simple : ce n'est qu'en investissant le corps de certains animaux, qui bénéficient chacun d'habiletés spéciales, que vous pourrez évoluer dans un niveau. A terme, il vous sera même possible de juxtaposer vos animaux pour gérer, par exemple, un animal à tête de lion (qui pourra attaquer), corps de cheval et pattes de kangourou (pour sauter plus haut). Bref, on a l'air bien délirant

# SCORE MANIA



Le défi en soi !

**SPECIAL NOËL :**  
DES PRIX ! DES PROMO !  
DES CADEAUX !

**Revendez - Echangez - Achetez**

**vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC**

**5<sup>e</sup> GERMAIN EN LAYE**  
42, rue de Paris  
78100 5<sup>e</sup> GERMAIN EN LAYE  
(RER A)  
☎ : 01 30 61 47 47  
Ouverture exceptionnelle  
en décembre : 7J./7J.

**BOULOGNE**  
221, Bd Jean Jaurès  
92100 BOULOGNE  
Métro Marcel Sembat  
☎ : 01 41 41 92 92  
Ouverture exceptionnelle  
en décembre : 7J./7J.

**ITALIE 2**  
La Tête dans les Nuages  
75013 Paris  
Métro Place d'Italie  
☎ : 01 53 80 3000  
Ouverture exceptionnelle  
en décembre : 7J./7J.

**BREST**  
75, rue Jean Jaures  
29200 BREST  
☎ : 02 98 800 633  
Ouverture exceptionnelle  
en décembre : 7J./7J.

**GENÈVE**  
Ouverture  
JANVIER 98

**NINTENDO 64**

CONSOLE NEUVE : 999 Frs  
OCCASION : 790 Frs

Prix  
des jeux neufs  
à partir de  
**369 Frs**

Prix  
des jeux neufs  
à partir de  
**299 Frs**

**PSX**

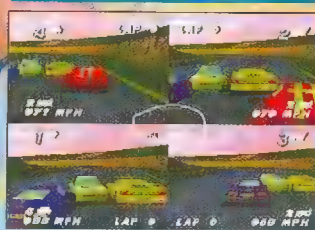
CONSOLE NEUVE :  
990 Frs  
OCCASION :  
790 Frs

**DIDDY KONG RACING**



Enfin le digne successeur du Mario Kart. Trois types de véhicules différents, à des bords de fin de championnat. De 1 à 4 joueurs. Compatible Rumble Pack.

**LAMBORGHINI**



Voilà une simulation de voiture qui fait honneur à la N64.  
De 1 à 4 joueurs. 6 circuits, 3 modes de jeu.

**HERCULE**



Plongez sur le retour et nous offre un sublime jeu de plateforme avec de superbes animations.  
Le jeu épique pour les plus jeunes et à tous âges.

**TOMB RAIDER II**



Redécouvrez Lara Croft dans une nouvelle aventure tout en 3D. Visitez Venise et plaine de nouveaux lieux. Un jeu à ne pas manquer !

**DUKE NUKEM 64**



La meilleure version du jeu sur N64 ! De 1 à 4 joueurs avec la possibilité de jouer en équipe en mode scénario.

**GOLDEN EYE**



Le meilleur du DOOM LIKE sur N64. De 1 à 4 joueurs. Compatible Rumble Pack pour plus de sensations. Un must à posséder !

**CRASH BANDICOOT II**



C'est le retour dans de nouvelles aventures encore plus folles. De nouvelles aptitudes et nouveaux lieux à explorer.

**BAPHOMET II**



Endossez votre gabardine de Colombo et aidez George et Alex dans leur dernière enquête. Plongez dans le milieu de la drogue et affrontez d'horribles pouvoirs magiques.

**SATURN**

OCCASION  
599 Frs

Prix  
des jeux neufs  
à partir de  
**199 Frs**

Des jeux  
d'occasion  
jusqu'à 80 %  
moins cher !

**SEGA TOURING CAR**



Parcourez la maison grâce à SEGA et cette nouvelle simulation de course. Choisissez votre véhicule et vos nouveaux circuits. Un rythme d'acier et des musiques qui vous envoient en l'air.

**ATLANTIS**



CRYO est de retour avec ce nouveau jeu d'aventure de toute beauté. Un challenge intéressant pour ceux qui aiment se tester sur les hauts mers.

**CARTES A JOUER**  
**MAGIC l'Assemblée & PORTAL**

Disponible chez  
Score Mania à Boulogne

Pour 300 Frs de jeux neufs, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/01/1998.



■ **AEON, DÉBUT DU FEUILLETON COMIQUE.** A la suite, paraît-il, d'une plainte déposée par MTV, White Wolf serait contraint de changer en catastrophe le nom de son jeu, Aeon étant une marque déposée – même dans le domaine ludique – par la chaîne américaine. Problème : "Aeon", dont l'édition limitée a été tirée à un nombre indécent d'exemplaires, est déjà en boutique. L'éditeur devrait donc envoyer bientôt à tous les magasins un sticker "Trinity" (nouveau nom) à coller sur tous les bouquins déjà mis en vente. "Aeon" va-t-il devenir sous ce nom, désormais désuet, le collector ultime ? A suivre...

■ **SHADOWRUN FRANCE.** Ce supplément est sorti voici quelques semaines. Après "World of Darkness", c'est la seconde fois en un an qu'un jeu américain s'enrichit d'un supplément made in ici. Pas de réelle surprise au niveau du contenu : histoire et géographie de la France du XXI<sup>e</sup> siècle sont passées en revue par un auteur parfois inspiré, qui a le mérite de bien défricher le terrain.

■ **LYCANTHROPE'S MADNESS.** "Le Livre du conteur de loup-garou" vient d'être traduit. Comme d'habitude avec les produits White Wolf, ce players est d'autant plus vital qu'il complète véritablement le bouquin de base – comme si les auteurs n'avaient pas eu la place de tout mettre dans le jeu lui-même. Nouveaux rites, fétiches, tribus : il y a à boire et à manger dans ce supplément.

■ **INFO OU INTOX ?** On parle de plus en plus d'une nouvelle édition de "Teenage Mutant Ninja Turtles" chez Palladium, déjà responsable des deux premières. Vous y incarnez donc les petits copains de Michelangelo et Cie, dans le monde bien connu (et convenablement secoué et/ou craignos) des super héros en carapace et des pizzas au chocolat.



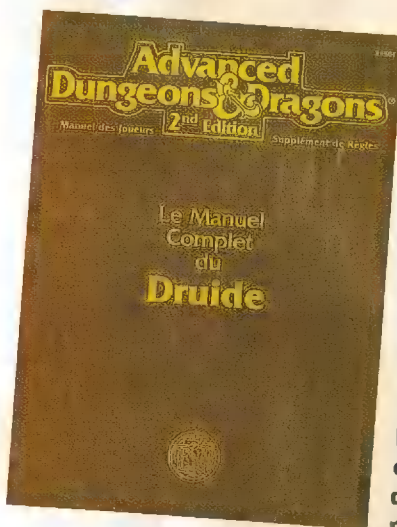
## Les Marcheurs

### PLONGEON DANS L'OBSCUR

● A l'heure de la sortie du jeu en vidéo, "Dark Earth", le jeu de rôles, s'offre son premier véritable supplément. Soit un bouquin de 104 pages, consacré comme son nom l'indique aux Marcheurs, cette caste un peu à part dont les membres, bravant les interdits et les tabous, osent s'aventurer dans les ténèbres de l'Obscur. Coutumes, traditions, équipements, conseils pour monter une expédition, description des créatures de l'Obscur, tout y est, y compris un scénario. Le jeu, s'ouvrant sur l'extérieur, prend du même coup une dimension nouvelle. Il ne manque plus maintenant qu'une bonne campagne, que nos espions nous annoncent pour dans quelques mois.

## Planescape - Bestiaire monstrueux vol. 1 DES VERTS ET DES PAS MURS

● On l'a dit, répété, claironné et martelé : Planescape est l'univers AD&D le plus réussi, et sans conteste le plus innovant. Rien de tel qu'un coup d'œil à ce bestiaire pour s'en persuader. Au menu, pas moins de 70 monstruosité croquées par le crayon magique de DiTerlizzi, des Aasimon aux Yugoloth (on vous en passe et des meilleurs), accompagnées de caractéristiques et de détails sur les modes de combat, la vie sociale et les traditions de chacune de ces charmantes bêtes. Le tout est tellement riche et convaincant que la simple lecture de ce supplément suffira sans peine à réveiller le scénariste qui sommeille en vous. Un second volume existe déjà mais n'est pas encore traduit.



## Le Manuel complet du druide (AD&D) LE MANUEL DE LA VIE AU GRAND AIR

● Les druides constituent certainement la classe de personnages la moins connue d'AD&D. Le manuel qui lui est consacré suscitera-t-il de nouvelles vocations ? Il faut savoir en premier lieu que le druide n'est pas seulement un vieux type barbu en robe blanche, avec une serpe à la main. C'est avant tout un protecteur de la nature, capable de changer de forme et de lancer des sorts d'une grande puissance, surtout à hauts niveaux. En plus de faire le point sur les caractéristiques de cet écolo avant l'heure, le manuel présente dans le détail les traditions des druides et offre des conseils d'interprétation et de roleplaying (du genre : comment gérer une cérémonie druidique...). Au final, un investissement quasi obligé – si vous parvenez à oublier Panoramix.

## Casus Belli

### COMMENT SORTIR DE LA JUNGLE ?

● Ce mois-ci, nous commençons avec "Casus Belli" un tour d'horizon des magazines de jeux de rôles présents sur le marché. Ce ne sera pas long : il y en a deux (plus un troisième, "Dragon", qui reste un peu à part). "Casus Belli" a pour lui le prestige de l'ancienneté (plus de quinze ans d'existence et 110 numéros), ce qui lui a parfois été reproché ("vieillot et poussiéreux", disent les mauvaises langues). Reste que "Casus", seul mensuel du marché, a résisté à toutes les tempêtes, là où une bonne demi-douzaine de confrères sont restés sur le carreau au cours des dix dernières années. Il doit bien y avoir une raison ! Disponible en kiosque pour



Avec Fighting  
prépare-toi  
du beat the  
de combat e  
tu n'en as j

Bulletin  
Co

■ OUI, j

au tarif de

Je recevra

(dans un déla

Nom : .....

Prénom : ..

Adresse :

Code postal :

■ Je joins m

■ Je préfère

■

■

admirite

# Pro Foot Contest 98

## Complètement foot !

*Le football n'est pas le sport le plus en vogue aux États-Unis et pourtant c'est bien une équipe américaine qui s'est mise au labeur pour développer cette simulation. Premières images.*

**D**épuis les déboires de la NASL (North American Soccer League) en 82, c'est la Major Soccer League (MSL) qui se charge de gérer le monde footballistique américain. BMG a acquis les droits d'exploitation vidéoludique des douze équipes de cette ligue.

mais Z-Axis (le développeur) annonce que vous pourrez également incarner tous les joueurs stars des championnats européens et quelques ex-dieux du stade comme Platini, Pelé ou Maradona. C'est donc vers le réalisme qu'a décidé de se tourner cette simulation. Un réalisme que vous

retrouverez autant dans la jouabilité que dans l'aspect visuel, avec cependant quelques différences notables qui ne manqueront pas de faire tiquer l'œil averti.

**Polygones et sprites, il faut choisir**

La première chose qui frappe est que l'on ne trouve que quatre changements de caméra possibles en mode 1 joueur, et aucun en mode 2 joueurs ! De plus, vous ne pourrez actionner les ralentis que pendant les

temps morts (balle dehors, but...). La finalité est évidente : éviter les temps morts et garder un rythme de jeu effréné. Un peu plus, et il nous enlevaient la pause...

Au niveau visuel, le choix pour la représentation des joueurs s'est porté sur les polygones et non sur les sprites. Rien de surprenant jusque-là.

**Jouabilité, bicyclette et talonnade**

Mais Z-Axis se targue d'avoir réussi à garder une jouabilité très honorable avec une animation de personnages en Motion Capture (saisie de mouvements). Que faut-il comprendre ? Pas simple à expliquer en quelques lignes : "Généralement, explique le chef de projet, pour réaliser un mouvement, vous devez attendre que celui que vous avez commencé se finisse.

Dans Pro Foot Contest, le joueur pourra redéfinir le mouvement de son perso ou la trajectoire de sa balle dans huit directions au moment même où il appuiera sur un bouton". Logiquement, on perd en fluidité dans le mouvement, mais les réponses sont immédiates. Or, on le sait, la jouabilité est la clef de voûte de tout jeu de sport qui se respecte.

En terme de structure, on retrouve un mode Tournoi, un

Entraînement (assez réussi d'ailleurs). A chaque fois, il vous sera possible de regarder les stats des joueurs, leurs qualités et leurs défauts. Evidemment, toutes ces données auront une

influence sur leur jeu en cours de match. Une partie "management" est également disponible : il semblerait que vous puissiez faire des deals entre équipes (pour acheter des joueurs stars, etc.) et des substitutions en cours de match.

Une fois sur le terrain, vos joueurs vont pouvoir réaliser tous les mouvements maintenant inhérents à toute simulation de ce sport (bicycle, talonnade, etc.).



Quoi ! Mais il l'a même pas touché !... Qu'est-ce qu'il fait là, le Gascoigne ? Simulateur, hou... Vas-y Dessailly, bouffe-le !



Pas de commentateurs barbaux : ce sont les joueurs qui s'expriment en cours de match, avec des expressions propres à leur langue.



Après un but, les joueurs font une petite parade. Amusant...

PLAYSTATION

1-Axis/Avril

9

## LE GOAL

Deux écoles s'affrontent en ce qui concerne les goals dans les jeux de foot. La première estime que le goal doit être dirigé par le joueur, pour plus de réalisme. La seconde qu'il faut laisser le goal en mode Automatique. Ici vous n'aurez même pas à vous poser la question : le goal est géré par l'ordinateur, que vous le veuillez ou non. Par contre, vous allez pouvoir choisir vos goals, avec deux éléments clés à prendre en considération : leurs attributs (passivité, tranquillité, ou agressivité...) et leurs performances (agilité, vitesse...). Désolé pour les adeptes de la première solution...

Un arrêt magistral de Fabien Barthez. Le seul problème, c'est que dans la réalité il a un petit bouc au menton et pas un poil sur le caillou. Pour la texture appliquée sur le visage, on repassera...



Regardez au loin, vous verrez une cible dans les buts. C'est la direction que vous donnez au ballon.

mais également deux types de passes et trois tirs (qui vont dépendre du mouvement engagé au moment du tir). Le dribble est séparé en deux catégories (rapide et lent) et vous aurez même la possibilité de feinter. Logiquement, vous aurez accès à tous les types de stratégie existants. C'est donc à une simulation pure et dure que BMG et Z-Axis vous invitent. La version que nous avons visionnée n'était que très peu avancée et la jouabilité loin d'être hyper efficace. Reste que les graphismes sont vraiment chouettes et que les animations suivent bien. Nous en saurons un peu plus sur cette production américaine dans les mois à venir...

Ce blaste devant les buts ! Au passage, admirez un peu les visages.

Un plan, en bas de l'écran, vous indique la position des joueurs.

Vous voyez, grâce au plan en bas, les stratégies sélectionnées par les deux équipes. Débordez par les ailes !

Tous les maillots des équipes nationales ou internationales ont été respectés.



# GEX 3D

## Y a pas d'lézard !



Pour cette suite, Crystal Dynamics a complètement bouleversé l'univers dans lequel évolue le personnage. D'un jeu de plates-formes vu de profil, Gex passe à un monde entièrement en 3D. A l'instar d'un Jersey Devil ou d'un Croc, Gex prend place parmi les titres en 3D intégrale qui préfigurent les jeux de plates-formes de demain.

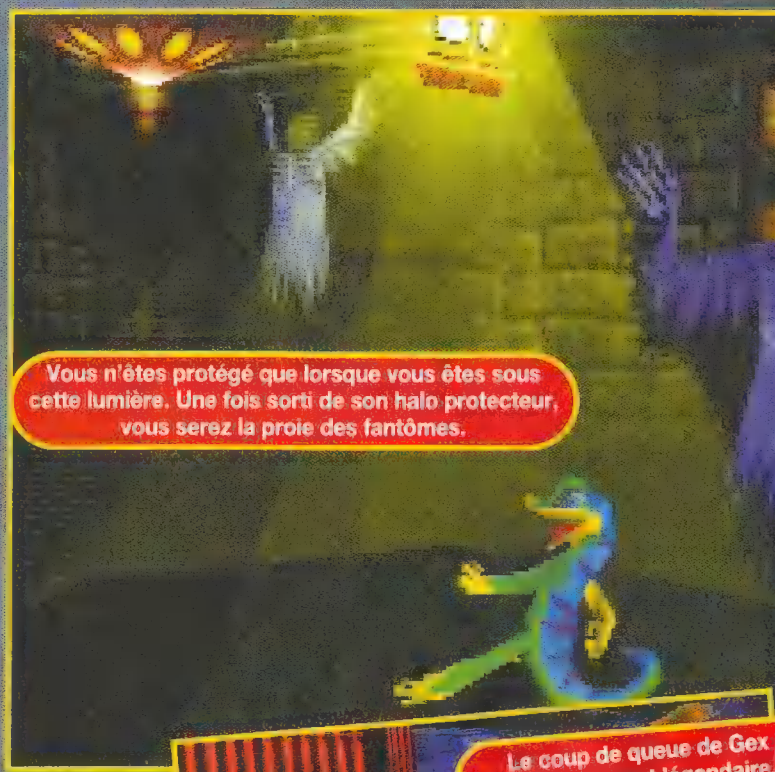
SPY

**C'**est début 95, dans les processeurs de feu le 3DO, que Gex a vu le jour. Ce lézard bavard, fanatisé par son petit écran, nous offrait l'une des intros les plus impressionnantes du moment, et le jeu dans lequel il évoluait n'était pas sans atout : les pistes du CD étaient pleines d'expressions délirantes et la possibilité qu'avait Gex de se scotcher à un mur offrait des possibilités vraiment intéressantes. Les années passant, Crystal a transposé son univers sur Saturn, puis sur Playstation. Aujourd'hui, voilà Gex qui revient dans une suite haute en couleur. C'est un véritable challenge, autant pour les développeurs que pour les joueurs, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64...

### Chérie, il y a un gecko dans la télé !

Mais attention, même si Gex évolue maintenant dans un univers en 3D très différent du premier volet, les développeurs ont conservé nombre d'éléments qui faisaient son charme. Toujours aux prises avec Rez, son double maléfique, qui veut faire main basse sur les réseaux télévisuels, Gex est une nouvelle fois contacté par une organisation gouvernementale secrète qui va lui projeter dans la "Mutilu Dimvnsion". "L'univers de Gex 3D est une parodie de nombreux films et de séries télé", nous explique le chef de projet. Alors, l'ex-gecko retrouvera

selon les lieux qu'il traversera : dans l'univers de la série "Kung Fu", il revêtira un kimono, dans celui de "Star Wars", une combinaison de Stormtroopers, etc. "Vous dire de combien de films nous nous sommes inspirés pour réaliser les mondes de Gex 3D est impossible, nous sommes encore en train d'en développer de nouveaux !". Bref, on retrouve l'idée du départ du premier volet, mais beaucoup plus approfondie. Autre similitude avec le premier opus, les mouvements. En fait, les concepteurs ont tout fait pour conserver le game-play d'un jeu 2D et n'ont donc pas ajouté de nouveaux mouvements à Gex : il va pouvoir donner des coups de queue pour se défendre, user de sa langue pour attraper des insectes ou s'accrocher à une plate-forme, se scotcher aux murs, sauter... ▶



Vous n'êtes protégé que lorsque vous êtes sous cette lumière. Une fois sorti de son halo protecteur, vous serez la proie des fantômes.



En prenant une certaine pastille, Gex peut



Le coup de queue de Gex est maintenant légendaire.

DE  
Tout le  
balade  
denom

que no  
détruire  
grands

D  
Jurass  
d'une p

Crystal promet des boss énormes très marrants. Aucun n'était disponible dans la version que nous avons vu tourner.

PROGRESS

## DE LA VARIÉTÉ DES MONDES

Tout le jeu se passe dans la télévision, qui fait que Gex va se balader de film en film. Rien que sur "l'alpha-version", nous avons dénombré une bonne dizaine de références à des films connus...



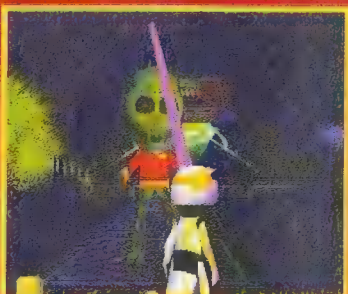
Ce niveau est le plus drôle que nous avons vu. Vous pouvez détruire les immeubles avec des grands coups de jeu.



Certains niveaux vous obligeront à ramasser un certain nombre de bonus dans un laps de temps précis.



Dans le monde de "Jurassic Park", Gex est affublé d'une peau de bête.

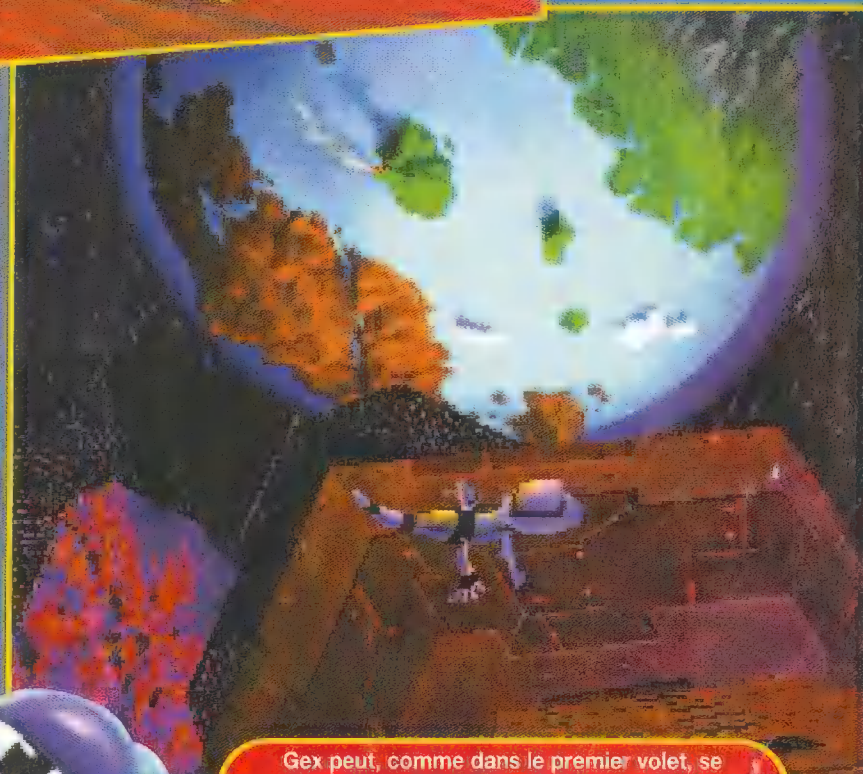


Les ennemis dépendent du genre du "film" que vous traversez.



PLAYSTATION

● Crystal Dynamics



Gex peut, comme dans le premier volet, se scotcher à une paroi (n'oublions pas que c'est un lézard) et évoluer vers de nouveaux horizons.

de Gex  
ndaire.



Les angles de caméra sont parfois déconcertants, mais vous pouvez les modifier en fonction de l'action.

Les sources lumineuses viennent d'un peu partout et le résultat est sidérant.



# WORK IN PROGRESS

► Tout ça avec un Gex en 3D, et un contrôle qui pourra s'effectuer au pad analogique.

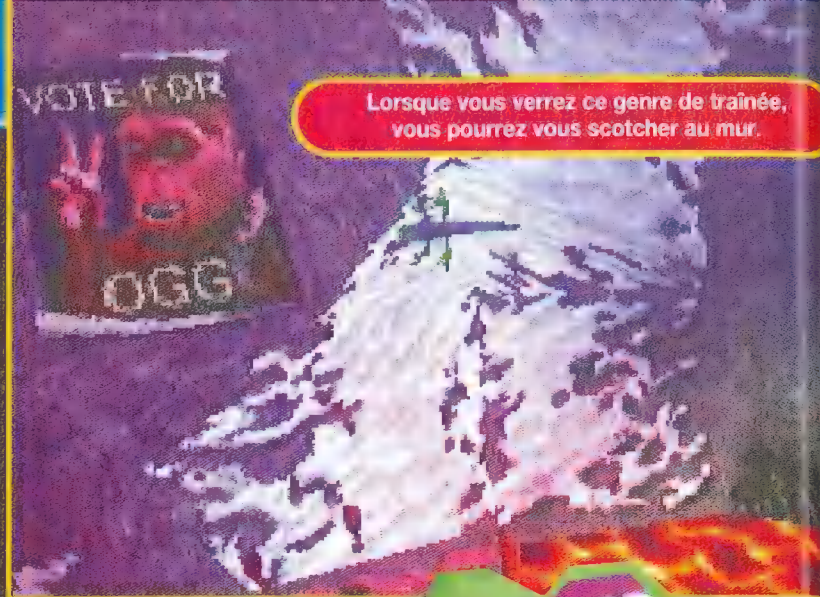
## Gex 3D le bien nommé

Il a fallu bien de la patience pour arriver à créer le moteur 3D, "technologiquement bien supérieur à ceux déjà existants". En fait, vous sera possible de diriger les caméras à la manière d'un Mario 64 (avec un peu moins de liberté, il est vrai) et, pour arriver à ce résultat, les développeurs ont dû pousser le hardware de la PSX jusque dans ses ultimes retranchements. Pour la petite histoire, sachez d'ailleurs que ce moteur 3D n'a pas été développé spécifiquement pour Gex. Les programmeurs travaillaient sur un nouveau type de moteur depuis quelques années et il s'est avéré qu'il collait parfaitement avec ce que les pontes de Crystal cherchaient pour lancer les nouvelles aventures de Gex. Dont acte. Bien sûr, il a également fallu modéliser le gecko pour l'intégrer dans cet univers. Au final, il bénéficie de plus de 1400 étapes d'animation et d'une centaine de mouvements particuliers !

## En attendant les plaisirs de l'oreille

D'après ce que nous avons vu du jeu (trop peu !) le soft devrait être étonnant. Les niveaux sont extrêmement variés, les challenges sont originaux et le game-play est

déjà d'un très bon niveau. Malheureusement, aucune musique ni voix digit n'étaient implémentées. Or c'était l'un des aspects les plus poilants du premier épisode (le gecko n'est-il pas un reptile particulièrement bruyant ?). On attend donc la bande-son avec confiance... Doté d'un tel potentiel, Crystal a toutes les chances d'imposer Gex 3D comme une nouvelle référence. Mais cela est une autre histoire...



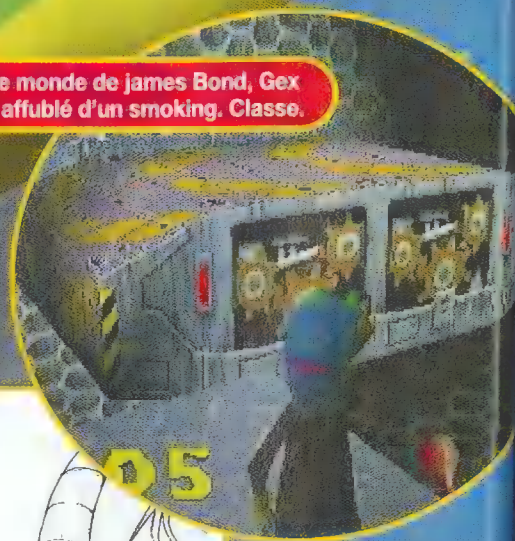
Lorsque vous verrez ce genre de trainée, vous pourrez vous scotcher au mur.



Voilà notre Gex transformé en... lapin rose ! Une copine pour Buggs, peut-être.



Dans le monde de James Bond, Gex se voit affublé d'un smoking. Classe.



Voici qui vous donnera un bon aperçu



VIDÉO  
ACHÈT  
TOUS

V  
VOUS  
UN

47, av. de  
Tél. : 02 4

9, rue d  
Tél. : 02 9

CHA  
5, rue Aris  
Tél. : 02 4

9 rue du  
Tél. : 02 97

ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE  
TOUS JEUX VIDÉO,

DES PRIX, DES SERVICES,  
DES CONSEILS ...



# VIDÉOCAZ GAMES LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

**VIDÉOCAZ GAMES**  
VOUS OFFRE POUR 800F D'ACHAT  
UN TÉLÉPHONE PORTABLE\*

**JOYEUX NOËL**

## ST NAZAIRE

47, av. de la République  
Tél. : 02 40 22 70 70

## LA ROCHE/YON

9, rue des Halles  
Tél. : 02 99 71 23 36

## CHATEAUBRIAND

5, rue Aristide Briand  
Tél. : 02 40 81 82 21

## PONTIVY

9 rue du tribunal  
Tél. : 02 97 25 52 72

## REDON

14, rue Notre Dame  
Tél. : 02 99 71 23 36

## MORLAIX

6, rue Haute  
Tél. : 02 98 62 66 59

## PROCHAIN AIX EN PROVENCE

1, rue des Etoiles  
(Jas de Bouffan)  
Tél. : 02 99 71 23 36

## PROCHAIN SENLIS

rue du Chatel  
Tél. : 02 99 71 23 36

**SUPERS  
PRIX**

TOMB RAIDER II



GOLDENYE 002



CRASH BANDICOOT



EXTREME G



FINAL FANTASY VII



- \* Un téléphone portable d'une valeur de 1300F.
- \* Les frais de mise en service.
- \* Les 2 premiers mois d'abonnement.
- \* forfait 6H ou 10H.

LES JOUEURS D'ABORD ! LE FUN EN PLUS ...

## PARIS

76, Bd batignolles 75017  
Tél. : 01 42 93 02 93

**VPC TOP PRIX**  
01 42 93 02 93



**VOUS AVEZ UN PROJET ?**  
**CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.**  
**TEL. : 01 42 93 02 93 - FAX : 01 42 93 01 98**



# Bloody Roar

*Quelle claque ! Dans le championnat des jeux baston 3D sur Playstation, Bloody Roar est en passe de remporter le titre.*

*Au menu des ébats : des personnages lycanthropes, un rendu visuel hallucinant et un bon coup de griffes au géant Namco !*

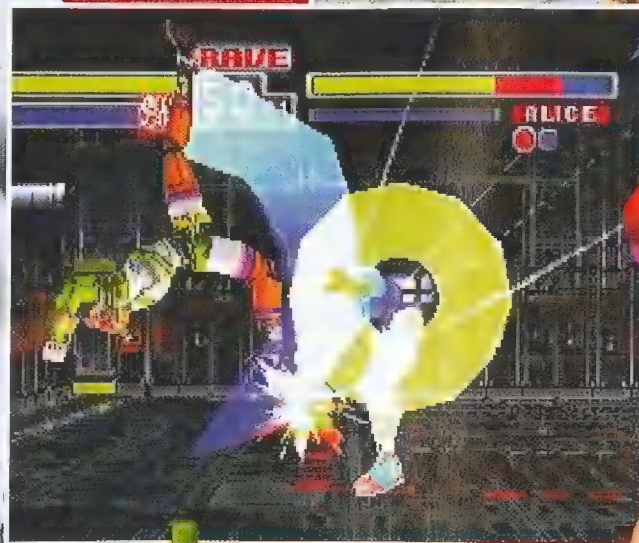
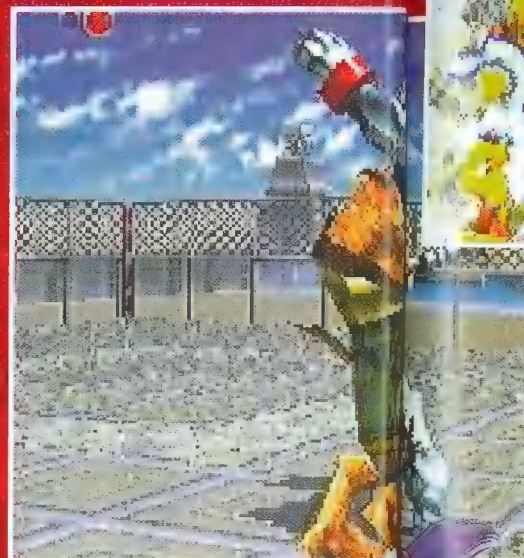
**C**'est un "petit" développeur d'arcade, Raizing Eighting, qui a été chargé de réaliser ce Bloody Roar. La particularité de ce titre : vous faire incarner huit personnages qui vont se transformer en animal quand vous le souhaitez (et quand votre barre d'énergie psychique le permettra). Et comme la majorité des jeux de baston actuels, Raizing est allé piocher nombre d'idées chez les collègues. Le style des combattants et les aires de jeu grillagées rendent hommage à Sega et à son Fighting Vipers. On retrouve aussi le système développé par Capcom pour son Vampire

Hunter : la barre de vie se recharge dans une certaine mesure si vous n'enchaînez pas contre votre adversaire. Le soft est donc très complet. En plus des habituels modes Arcade et Versus, on trouve un mode Extra dans lequel vous pourrez participer à un Time Attack, un Survival ou à un entraînement.

Vous aurez la possibilité d'activer ou désactiver l'option Rave (qui vous permet, une fois transformé en bête, d'accélérer votre perso mais en perdant petit à petit de l'énergie psychique), et aussi de paramétrer vos options très complètes (voir encadré).

Dans le feu de l'action, cinq boutons prédominent : les boutons de pied, de poing, de Beast (qui vous permet de vous transformer

quand vous avez assez d'énergie), le bouton Rave et le bouton Cancel. Les mouvements pour réaliser vos coups spéciaux sont assez proches de ceux de Fighting Vipers (charge arrière, boule de feu, etc.) et, franchement, les graphismes sont de toute beauté. Namco dépêche-toi de sortir ton Tekken 3...



Le panel de coups, par défaut d'être particulièrement original, s'avère très large.

PLAYSTATION

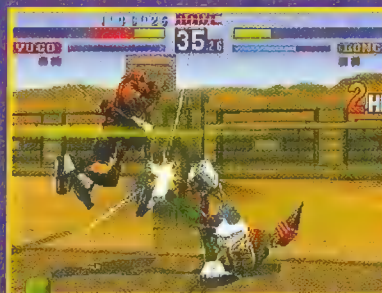
Virgin/Février



En pressant sur le bouton **Beast** alors que votre adversaire est à côté, vous pourrez le projeter et lui faire perdre quelques points de vie.

## LES OPTIONS

En plus d'un mode Omake (qui sont des options cachées qui se révèlent en finissant le jeu de différentes manières), les options de **Bloody Roar** sont particulièrement complètes. Vous pourrez activer ou désactiver le sang, décider si les murs se cassent en fin de match ou à n'importe quel moment, et surtout jouer avec des grosses têtes ou en SD. On notera également la présence d'une galerie d'illustrations en haute résolution très sympa.



Le mode SD est accessible sans recourir à un tip.



Vous trouverez de tout dans les illustrations.



Lorsque vous finissez votre adversaire avec un coup puissant, voici le genre de chose qui se produira à l'écran. Du plus bel effet.

Les projections et autres chopes sont à la partie, elles se réalisent en appuyant sur le bouton du pied plus le bouton de poing.



L'action va tellement vite que certains effets spéciaux n'ont même plus le temps de suivre...

(Tipe #1) du château d'argile les chocos, sur tout d'un avec intermédiaire.

**NOS SOLUTIONS UTILISERAS  
NOS GUIDES DÉVORERAS  
LES MEILLEURES ASTUCES  
CHAQUE JOUR DÉCOUVRIRAS**

# 3615 TIPS

## 08 36 68 32 64

Tips (le minitel) et la Tips Line (le téléphone) sont enrichis quotidiennement. Depuis plus de 2 ans, ils contiennent la plus formidable base d'astuces et de solutions pour les consoles 32 et 64 bits.

Nos testeurs écrivent des solutions originales et exhaustives, accompagnées de guides faisant le point sur certains aspects du jeu (Materia, Étoiles, Chocobos...). Si malgré tout tu coinces, tu peux nous questionner en direct le mardi de 17h à 20h et tout le temps dans la

# Snow Racer 98

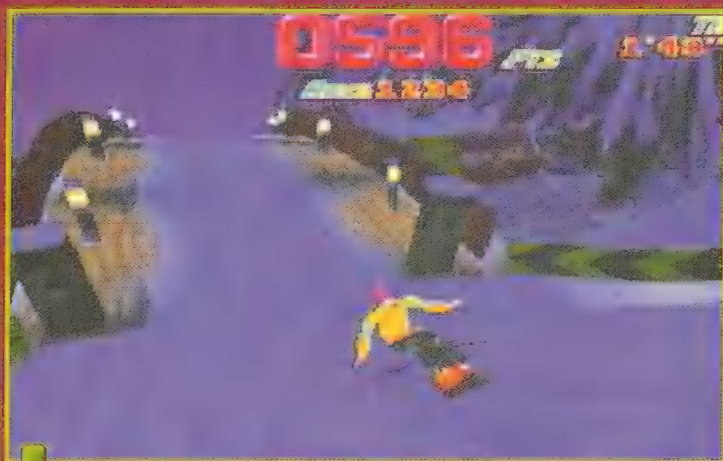
*Avec les Jeux olympiques d'hiver de Nagano cette année, les jeux de glisse sortent à la pelle. Coolboarders 2, Steep Slope Sliders ou Nagano Winter Olympics, le choix va être rude, la concurrence aussi. En attendant de partir aux sports d'hiver, voici de quoi patienter.*



Pour le slalom, des cibles vous aident à repérer les drapeaux à atteindre.



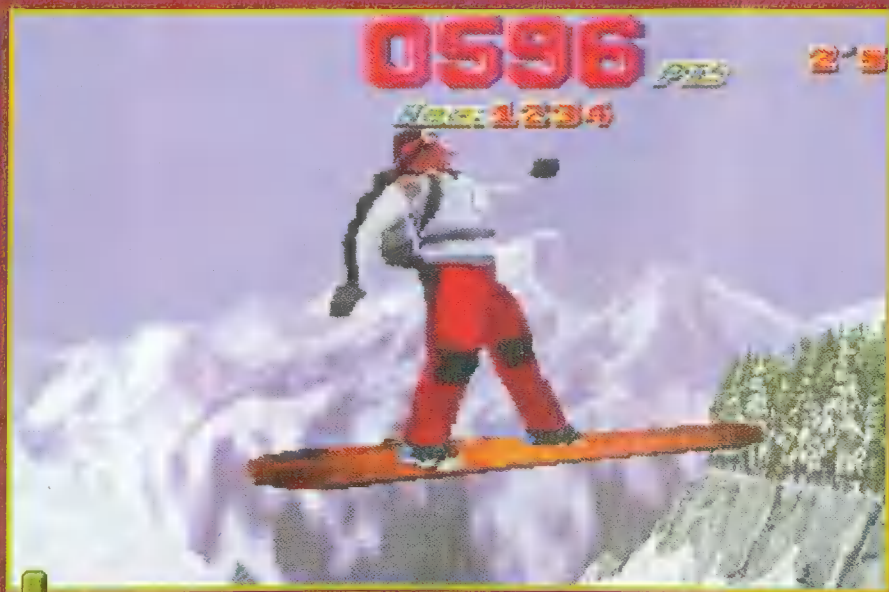
Cette vue subjective assez speed, est idéale pour sentir le vent glacé contre son visage buriné par le soleil.



Une petite glisse de minuit ?

**S**now Racer 98 rassemble trois disciplines différentes : le ski, le snowboard "freeride" et le snowboard alpin. Entre les classiques slaloms et courses de vitesse, les spécificités de chaque discipline ont été prises en compte. En ski, vous pourrez pousser sur vos bâtons. A l'arrêt, pour avancer, non seulement, il faut se mettre dans la bonne position, mais aussi pousser, et se baisser pour prendre de la vitesse. En "freeride", il ne suffit pas de finir les courses. En effet, des tremplins permettent de faire des Tricks acrobatiques, avec prise de planche et rotations en

tous genres. En snowboard alpin, une des courses consiste à marquer le plus de points possible, en réalisant des figures sur une piste aux limites peu marquées. Les plus doués pourront même faire du hors-piste dans la poudreuse, partout où il y aura de la neige ! A part ces excellentes idées, chaque ski et planche font partie de la collection de cette année de marques comme Rossignol, Oxygene, Salomon, Dynamic et j'en passe. Les douze persos ont des caractéristiques et des techniques propres. Dernière



Pour faire les meilleures sauts, prenez les tremplins qui vous feront plus haut.

PLAYSTATION

● Ocean/Février 98



En ski, pour freiner, il suffit de se relever.

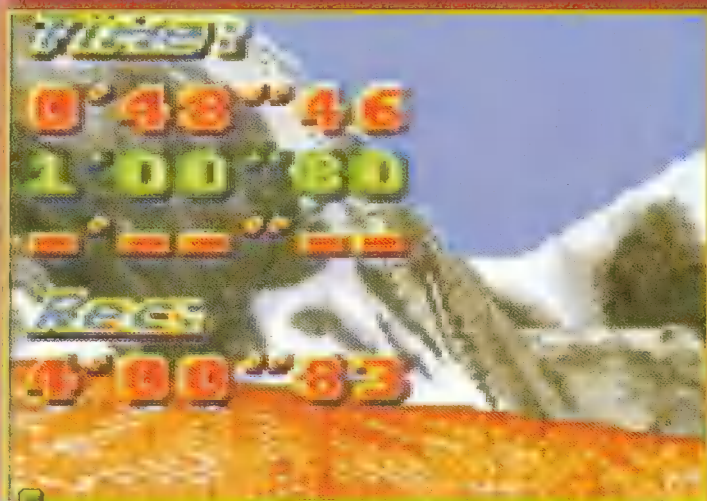
chose en ce qui concerne le slalom : des cibles orientent la course et mettent tout de suite en évidence les drapeaux à atteindre. En général, à moins de connaître la piste par cœur, les slaloms sont un peu confus. Bien sûr, Snow Racer sera compatible avec



La position des skieurs est très réaliste. Regardez ce virage.



En snowboard alpin, on peut vraiment aller partout où il y a de la neige.



Attention aux arbres dans les raccourcis !

le pad analogique et le NegCon, et trois vues sont disponibles, afin de profiter au maximum des sensations de glisse. Et la cerise sur le gâteau, c'est Claude Chenal, champion de snowboard français qui a donné ses petits secrets aux développeurs, de façon à rendre Snow Racer 98 encore meilleur.



Chaque perso a ses propres caractéristiques, et physiquement, ils ne se ressemblent pas du tout.

(Tip 82 : t'en as pas marre de tout réécouter depuis le début ?)

## PAUSE FERAS, ET L'ASTUCE TRANQUILLEMENT NOTERAS

8 TUV II

**Exclusif ! Sur le 0836683264 -et nulle part ailleurs !- tu peux faire une pause en appuyant sur la touche 8 pendant que tu écoutes une astuce ou solution. Ainsi, tu as tout le temps de la noter ! Tu peux même appuyer sur la touche 7 pour revenir de quelques secondes en arrière. Comme sur un lecteur CD !**

Mémo 0836683264

4 Jeu/Message/Titre... précédent  
5 Relecture du message... partir du début  
6 Jeu/Message/Titre... suivant  
7 Recul... quelques secondes  
8 Pause (8 pour relancer la lecture)  
9 Avance... quelques secondes  
0 Sélection Jeu/Message/Titre dans une liste

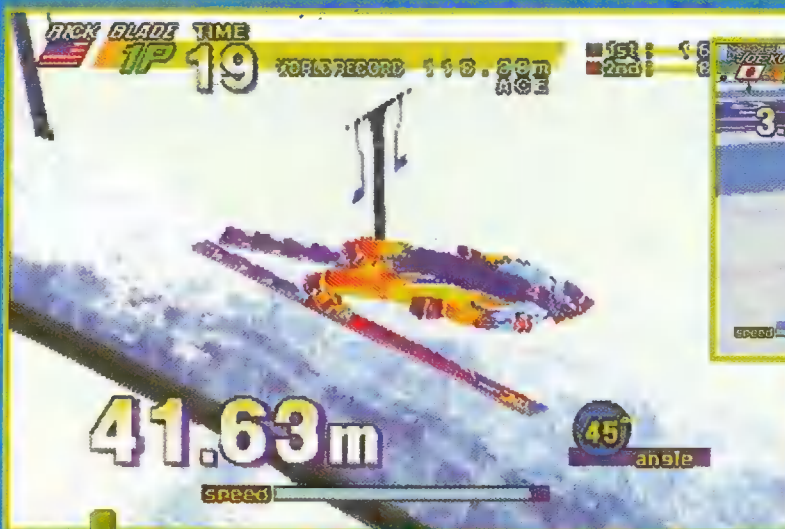




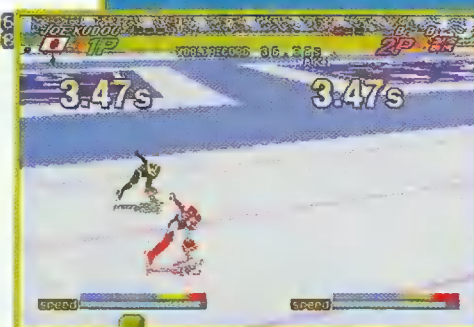
# Winter Heat

Sega Sport après nous avoir proposé un superbe DecAthlete l'été 1996, continue sur sa lancée des sports spectaculaires, et nous offre Winter Heat. Au programme : du ski, du bobsleigh et plein de sensations !

**A**près les sports d'été, place aux sports d'hiver. Winter Heat, comme son nom l'indique, va mettre le feu à la glace et fait office de suite au fameux DecAthlete. On retrouve d'ailleurs tous les protagonistes du premier épisode dans ce second volet. Sympa. Dans la version



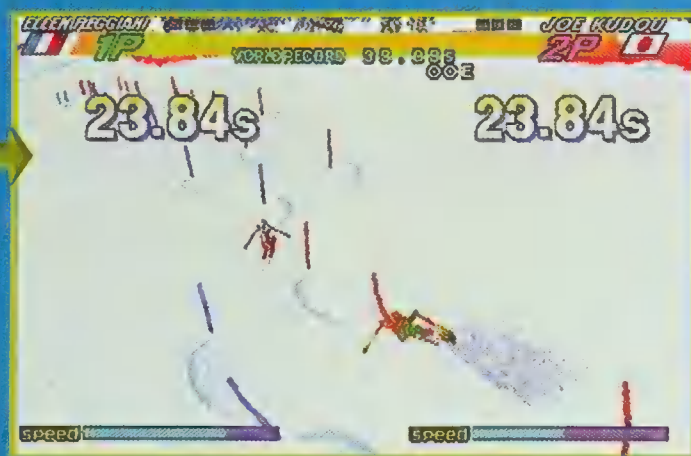
Le saut à ski demande une technique parfaite et, surtout, un appel au bon moment sur le tremplin.



Le patinage de vitesse va vous demander de gros efforts pour bouger comme un malade dans les lignes droites.

qui nous a été confiée, seules trois épreuves étaient praticables : le saut à ski, le patinage de vitesse et le slalom spécial. Né sortant qu'au mois de février prochain, le jeu est encore en développement. Pourtant, on peut déjà parier sur la qualité finale du produit : les graphismes sont en haute

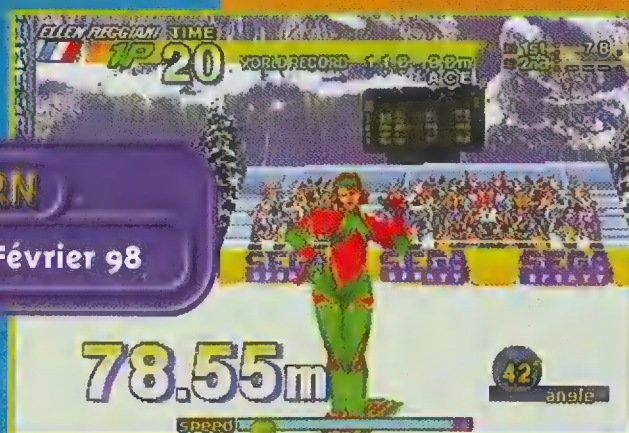
Le slalom spécial se dispute en parallèle lorsqu'il est pratiqué à deux joueurs.



## ATTITUDES EN ALTITUDE

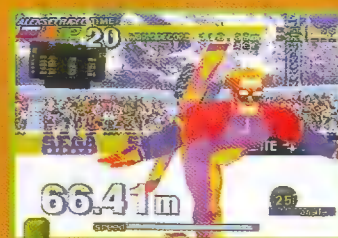
SATURN

● Sega/Février 98

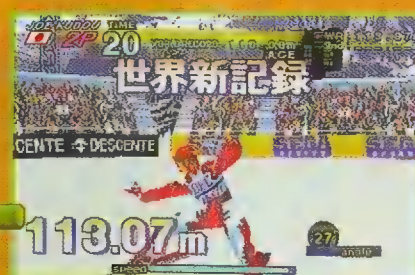


Ellen, notre petite Française, est super sexy ! elle roule des mécaniques comme pas deux ! Raaaaah !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Winter Heat propose des animations très soignées. Que ce soit durant une épreuve, mais aussi, chose plus rare, avant et après une course. Certains athlètes s'échauffent les bras et les épaules, d'autres vérifient les fixations de leurs chaussures ou, en fin de course, s'amuse à chauffer le public.



Aleksei, quant à lui, nous montre qu'il est capable de tenir en équilibre sur un seul ski.



Le Japonais prend la plupart du temps une attitude karatéka. Normal, non ?

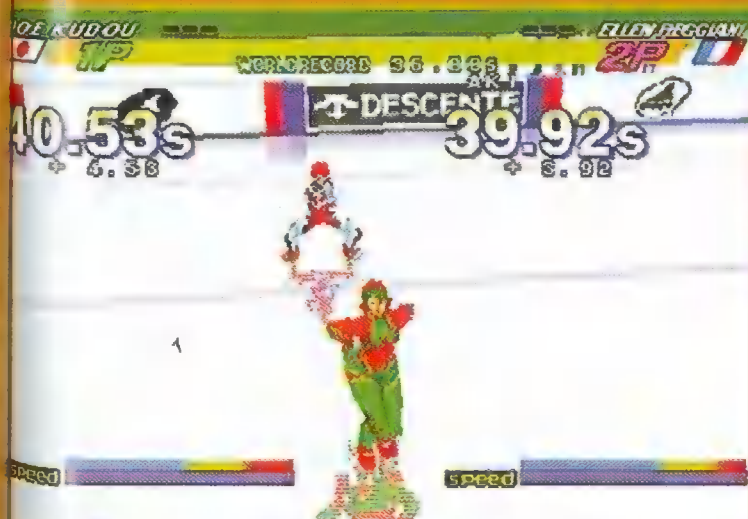
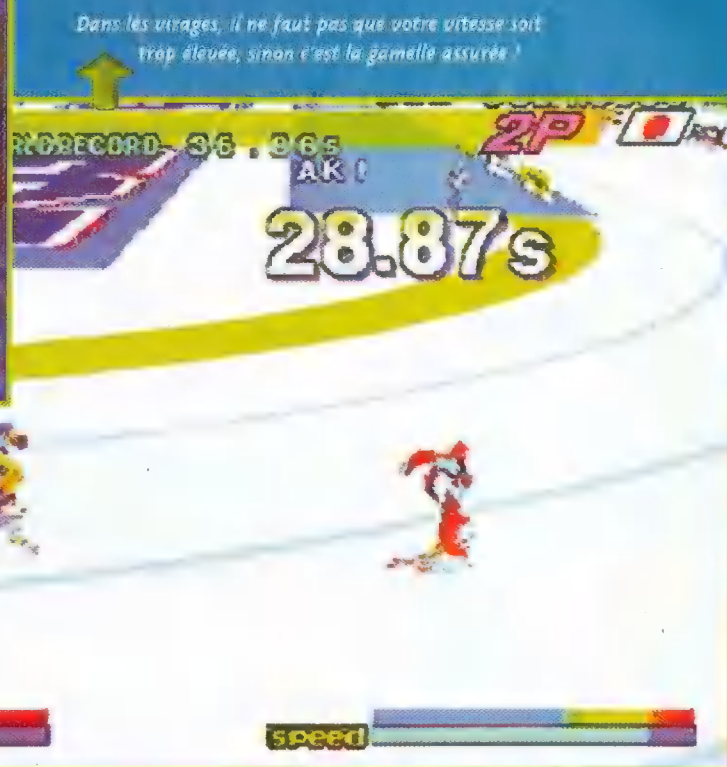
## SELECT A CHARACTER



Tous les personnages de Decathlon se retrouvent dans Winter Heat. On ne change pas une équipe qui gagne.

La résolution (écran-titre comme écrans de jeu), les animations sont fluides et rapides et les attitudes des athlètes très proches de la réalité. Le principe de Winter Heat n'est pas sans rappeler celui de la fameuse série des Track and Field sortie en arcade, mais aussi sur MSX, NES, et autres consoles du milieu des années 80 : un bouton pour courir (attention aux crampes) et un bouton pour augmenter l'angle du saut quand c'est nécessaire. Le jeu est prévu pour deux joueurs simultanément, ce qui pose quelques problèmes

lors de certaines épreuves. Par exemple, le slalom spécial : les skieurs sont côte à côte. Il suffit que l'un des deux prenne de la vitesse pour que le second disparaisse de l'écran et joue à l'aveuglette ! Pas facile. Quoi qu'il en soit, le jeu s'annonce très intéressant. On vous dira tout le mois prochain.



Est-il nécessaire de vous expliquer ce que mime le japonais derrière la charmante Française ?

(Tips #3: Les jeux en son Surround et écran large, Arrrrrrrrgh !)



## UNE TV 16/9 GAGNERAS

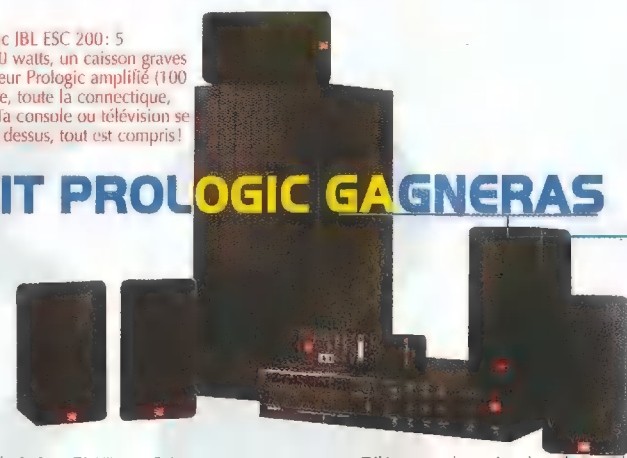
TV couleur Sony KV-16WS1B  
Tube Super Trinitron Wide  
16/9cm ø40,5cm, 3 modes  
de zoom, son stéréo  
numérique 2x10 watts, Nicam,  
Télétexte, télécommande...

Toutes les 2 semaines, le 1er gagne une TV Sony KV-16WS1B ou un Kit Prologic JBL ESC 200, le 2ème un ampli Sony TA-VE 110 ou un casque

AKG K 290, les gagnants suivants des bons d'achats. Et tout ceci sur le 3615 TIPS ou le 0836683264 bien sûr !

Kit Surround+Prologic JBL ESC 200: 5 enceintes satellites 20 watts, un caisson graves 60 watts, un processeur Prologic amplifié (100 watts), télécommande, toute la connectique, fixations murales... La console ou télévision se branche directement dessus, tout est compris !

## UN KIT PROLOGIC GAGNERAS



USA  
★

# Mortal Kombat 4

*La série des Mortal Kombat est maintenant bien connue de tous les amateurs de jeux de baston. En voici le quatrième volet. Vous y retrouverez la plupart des éléments qui ont fait le succès de cette série, comme les Fatalities !*

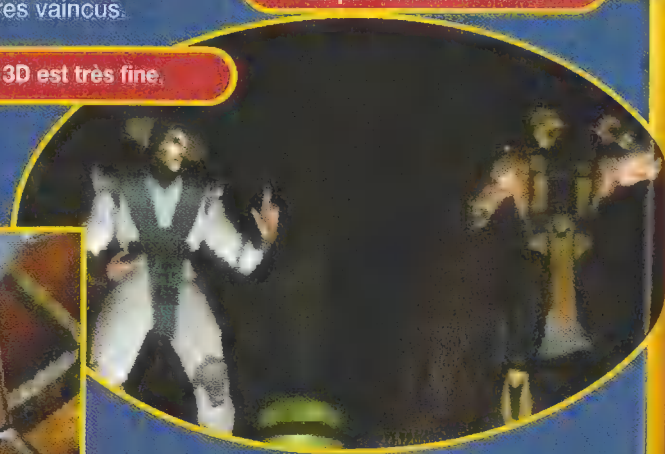
**L**a série des Mortal Kombat s'est mise relativement tard à la 3D. Ceci explique peut-être pourquoi le moteur 3D de ce quatrième volet est tellement soigné. La modélisation des personnages a fait l'objet d'un soin particulier, et on ne retrouve pas l'aspect cubique de trop de jeux de ce genre. MK4 reprend les ficelles des épisodes précédents : fatalités, coups spéciaux... Les combattants peuvent esquiver sans peine les boules de feu d'un pas de côté et la maniabilité conserve les caractéristiques de la série. La version arcade

est particulièrement gore et on trouve ici des Fatalities très sanguinolentes. Ce nouvel épisode va encore plus loin que les autres... à la limite ? Dieu sait ce qu'il en restera une fois adapté sur la Nintendo 64 ! Mais les amateurs seront comblés. D'autant que l'on peut à présent se servir d'armes blanches, voire en récupérer sur le corps de ses adversaires vaincus.



Le passage en 3D dépoussière un peu Mortal Kombat.

La 3D est très fine.



Un jeu décidément très attractif !



Certains coups sont devenus classiques.

NINTENDO 64

● Midway/1998

# Forsaken 64

Dans la lignée de *Descent*, Acclaim va réaliser sur Nintendo 64 un shoot them up en 3D. Attention les yeux, la réalisation technique est impressionnante !

**L**e plus impressionnant, quand on prend le pad pour jouer à ce *Forsaken*, c'est la liberté de mouvement du vaisseau. On peut vraiment bouger dans tous les sens. Ce qui donne une impression de liberté assez rare. Les décors, en plus d'être beaux, sont aussi interactifs ! On peut exploser les portes et des morceaux de décor, ce qui est

toujours très sympa. Vous avez le choix entre pas moins de quinze motos de l'espace, avec chacune leur caractère. De même, il y a de quoi faire au niveau des armes. Les missiles sont dotés d'une caméra qui permet de les suivre. L'animation est vraiment surprenante, puisqu'elle est cadencée au rythme de trente images par seconde. Rapidité et fluidité seront donc au rendez-vous. On peut jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui est, bien entendu, tout de suite beaucoup plus fun. Ça va chauffer dans les étoiles !

NINTENDO 64

Acclaim/Avril 98

L'animation est très fluide. Les vaisseaux glissent dans l'espace.

Jouer à quatre est de loin ce qu'il y a de plus fun.

Le jeu, nommé *Colissimo* de dix mille, est très sympa.



Les effets de lumière sont spectaculaires.



Les graphismes sont très fins.



Appréciez la qualité des textures.

(Tipe #4: avec les bons d'achats, tu achètes ce que tu veux)

**POUR TES JEUX ACHETER,  
1000F PAR JOUR GAGNERAS**

# 1000F

Jeu n°1 (3615 TIPS): Gagne un jeu Playstation™ par jour, choisi parmi les hits du moment.

Jeu n°2 (3615 TIPS): Gagne un autre jeu par jour, pour ta console 32 ou 64 bits selon les jours.

Jeu n°3 (3615 TIPS): 10 gagnants toutes les 4 semaines. Le premier gagne une console au choix ou 1000F de bons d'achat, le deuxième 400F... 2050F de lots en tout !

Jeu n°4 (0836683264): 10 gagnants toutes les 4 semaines.

Mêmes lots que le jeu n°3.

Jeu n°5 (3615 TIPS): 10 gagnants toutes les 4 semaines. (TV 16/9ème etc. voir Tipe #3).

Jeu n°6 (0836683264): Mêmes lots que le jeu n°5.

Les jeux 3, 4, 5 et 9 se terminant alternativement, il y a chaque dimanche une TV ou une console à gagner !

D'ailleurs, avec tous ces lots, cela fait bien plus de 1000F par jour à gagner ! Nous vous gâtons trop, tiens !

(Tipe #5: es les lots recevras, c'est pas comme chez certains)

**TES LOTS, ILICO,  
EN COLISSIMO RECEVRAS**

Les lots (jeux, consoles, bons d'achat) sont expédiés au plus tard 48h après qu'ils ont été gagnés. Les jeux et consoles sont expédiés en Colissimo.

Bons d'achats

# Grand concours

## Lamborghini

PASSEZ À LA VIT

280 gagnants  
+ de 500 lots

## REMPORTEZ LE CHAMPIONNAT AUTOMOBILI LAMBORGHINI ET GAGNEZ :

### 1<sup>er</sup> prix

1 stage de pilotage  
de 2 jours pour  
1 personne  
à la Lamborghini  
Driving Academy  
d'Imola en Italie<sup>1</sup>



### 2<sup>e</sup> au 4<sup>e</sup> prix

1 semaine pour  
2 personnes  
à la montagne<sup>2</sup>

### 5<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix

1 volant  
compatible  
Nintendo 64

### 11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix

2 manettes  
et 1 kit vibration  
Nintendo 64



### 21<sup>e</sup> au 70<sup>e</sup> prix

1 paire de lunettes  
de soleil Sunrock



### 71<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix

1 tee-shirt et 1 casquette  
Automobili Lamborghini

**Pour participer**, vous devez gagner, au jeu Automobili Lamborghini sur Nintendo 64, le championnat "standard" en mode "expert" (6 tours sur les 6 circuits avec une Lamborghini Diablo). Une fois le championnat gagné, **photographiez le tableau de victoire final** qui s'affiche à l'écran. Renvoyez alors le bulletin de participation ci-contre dûment complété, accompagné de votre **photo d'écran** sur laquelle le "victory code" doit être parfaitement lisible. Le classement des 100 meilleurs temps déterminera la liste des gagnants. La **réponse à la question subsidiaire** départagera les éventuels ex-aequo.



Choix : standard



Choix : mode expert



Tableau de victoire final

EXTRAIT DU  
Le jeu se dé-  
récompens  
b) Le cham-  
bulletins de  
2 rue Paul  
1. 1<sup>er</sup> prix  
détenteur d'u  
2. Le 2<sup>e</sup> prix  
une des

NOM :  
ADRESSE :  
CODE POSTAL :  
AGE : ...

Combien



# CLASSE SUPÉRIEURE

**JOUEZ AU 08.36.68.11.41\***

**du 10 décembre 1997  
au 10 février 1998  
et gagnez  
chaque semaine**



**2<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> prix**

**1 jeu Automobili  
Lamborghini**

**11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix**

**1 tee-shirt et 1 caquette  
Automobili Lamborghini**



**1<sup>er</sup> prix**

**1 Nintendo 64  
et 1 jeu  
Automobili  
Lamborghini**



**6<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix**

**2 places de cinéma  
valables dans les  
salles Gaumont  
1 tee-shirt Automobili  
Lamborghini**

**EXTRAIT DU RÈGLEMENT** Le Grand Concours Automobili Lamborghini est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 21 novembre 1997 au 27 février 1998 minuit (le cachet de la poste faisant foi).

Le jeu se décompose en 2 parties : a) Un concours par téléphone du 10 décembre 1997 au 10 février 1998 inclus. Chaque semaine les 20 meilleurs scores réalisés sur le 08.36.68.11.41\* seront récompensés. Chacune des 9 sessions concours commence le mercredi à 0h00 et se termine le mardi à 23h59. Le règlement complet est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris.

b) Le championnat Automobili Lamborghini qui récompensera les auteurs des 100 meilleurs scores réalisés sur le jeu Automobili Lamborghini en mode "expert" par défaut. Ne seront pris en compte que les bulletins dûment remplis et accompagnés d'une photo d'écran du tableau de victoire. Le règlement complet du Championnat Automobili Lamborghini est déposé en l'étude de Maître Ochoa, huissier de justice, 2 rue Paul Eluard, 93000 Bobigny. Les 2 règlements sont disponibles sur simple demande écrite à : Titus, Concours Automobili Lamborghini, 310 avenue Daniel Perdrigé, 93370 Montfermeil.

1. Le 1<sup>er</sup> prix comprend le billet d'avion aller-retour Paris/Bologne et l'ensemble des prestations : stage (transferts, 2 nuits d'hôtel, repas, prêt de voitures, mise à disposition du circuit d'Imola). Si le gagnant est un mineur de moins de 18 ans ou n'est pas détenteur d'un permis de conduire catégorie B, le stage sera remplacé par un séjour de même durée; l'ensemble des prestations sera identique, mis à part pour les cours de pilotage qui seront remplacés par des tours de circuit avec un pilote.

2. Le 2<sup>e</sup> prix comprend, pour 2 personnes, l'hébergement en résidence tourisme et le forfait de remontées mécaniques pour 6 jours, pendant la période du 7 mars au 18 avril 1998. La destination est soumise aux disponibilités au moment de la réservation et pourra être l'une des 10 stations du catalogue hiver 97/98 de Class Rêves.

## Bulletin de participation

**à retourner, accompagné d'une photo d'écran du tableau de victoire, avant le 27 février 1998 minuit à :**  
Titus/ Concours Automobili Lamborghini / 310 avenue Daniel Perdrigé / 93370 Montfermeil

**NOM :** ..... **PRÉNOM :** .....

**ADRESSE :** .....

**CODE POSTAL :** ..... **VILLE :** .....

**AGE :** ..... **VICTORY CODE (12 chiffres) :** .....

### Question subsidiaire

**Combien de joueurs auront envoyé leur bulletin de participation au Championnat Automobili Lamborghini au plus tard le 27 février 1998 minuit ?**

Les informations vous concernant ne sont recueillies par Titus que pour la gestion du jeu-concours Automobili Lamborghini. Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification sur ces informations par demande écrite adressée à Titus, conformément à la Loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

TESTS



# DIDDY KONG RACING

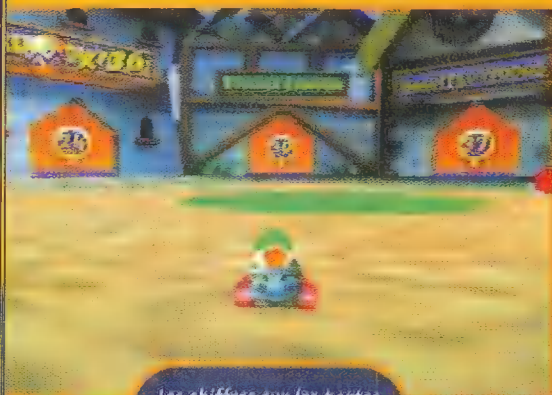
*Rare avait déjà fait des miracles sur SNIN, avec sa série des Donkey Kong. Ce développeur hors du commun récidive sur Nintendo 64. Après l'excellent Goldeneye, voici Diddy Kong Racing.*

**A**u premier abord, Diddy Kong Racing ressemble beaucoup à Mario Kart. Normal, puisque dans les deux cas, il s'agit de courses délirantes qui mettent aux prises les persos fétiches de Nintendo. Mais voilà, Diddy Kong Racing n'est pas Mario Kart. En effet, vous ne vous contenterez plus de piloter des karts. Vous pourrez aussi conduire un hydroglisseur et un avion. Pour changer de véhicule, il suffit d'aller voir le génie de l'île, toujours prêt à rendre service.

Tout le jeu a été conçu comme un soft de plates-formes, avec des niveaux, des challenges et des boss de fin. Vous avez le choix entre huit persos, tous de l'écurie Rare. Les plus branchés

reconnaîtront Banjo Kazooïe, le futur héros d'un prochain titre de Rare. Les courses sont réparties sur quatre niveaux, contenant chacun sept courses : le Domaine Dino, l'île Sorbet, la Montagne Flocon et la Forêt des Dragons. Vous pourrez faire un tour dans un château, au bord de la mer, dans un canyon, entre les moulins, dans la neige, dans un volcan, etc. Comme dans Mario Kart, de nombreux "cadeaux", dissimulés dans des ballons, parsèment chaque course. En fonction de la couleur du ballon, vous aurez droit à un type de bonus. Si vous attrapez plusieurs fois le même bonus, sans l'utiliser, il devient plus puissant. Par exemple, quand vous attrapez deux fois un bonus-missile, il s'enrichit d'une tête-chercheuse. La troisième

fois, vous avez dix missiles, au lieu de trois. Enfin, les dérapages sont beaucoup plus faciles à maîtriser. Il suffit d'appuyer sur R et de jouer avec le stick. En appuyant sur le frein pendant la manœuvre, l'angle de braquage s'ouvre. Diddy Kong Racing est compatible avec le Kit Vibration, ce qui ravira les possesseurs de ce petit bijou. Dernière chose étonnante, ce titre a été traduit en français (mais pas en italien ni en allemand, na !). Vient donc l'heure de répondre à la question que tout le monde se pose : "Est-il mieux que Mario Kart ?". Disons que Diddy est plus varié et plus beau. Les adversaires sont coriaces et en solo, il est excellent. Mais Mario propose une conduite plus fine, et reste plus fun à quatre, grâce aux bonus. Question de goût.



Les chiffres sur les portes indiquent le nombre de ballons requis pour les franchir.



N'oubliez pas de ramasser les ballons parsemés dans l'île, et parfois bien cachés.

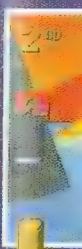
## AVIS OUI !

Quel jeu ! Diddy Kong Racing réussit le pari d'être plus fun en solitaire que Mario Kart. Conduire des engins différents est une idée très sympa et chaque challenge vous scotchera des heures au pad. Hélas, en mode 4 joueurs, il est moins jouissif que Mario Kart, car les bonus sont moins délirants (les éclairs, les carapaces et l'invincibilité manquent à l'appel). Dommage. Enfin, le seul truc vraiment gênant, ce sont les couleurs, trop flashy, qui font mal aux yeux, mais c'est



LES CH

Devant  
indique  
requis  
vous re  
plus vo  
et plus  
accessi  
un nive  
gagner  
course

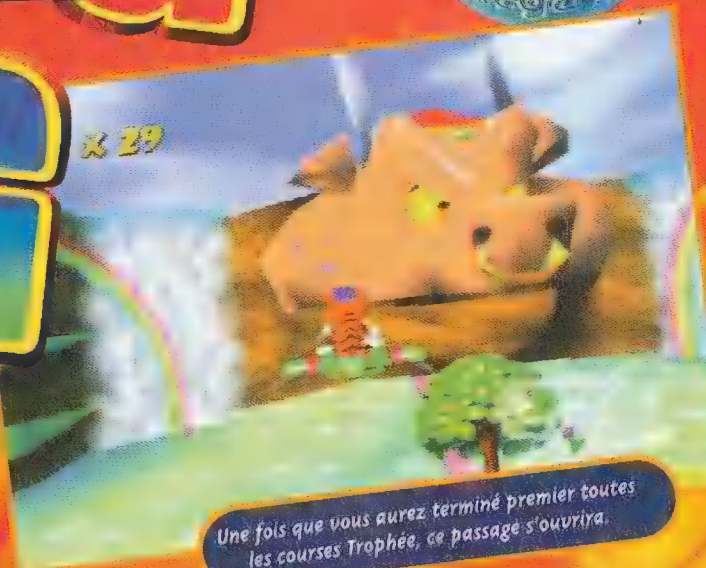


Si  
devez ré  
d'argent  
réussirez  
de fin à n  
aux cours



Il a  
courses à  
champion  
course, vo  
points sel  
vous place  
gagneriez  
en tout

# DIDDY KONG RACING



Une fois que vous aurez terminé premier toutes les courses Trophée, ce passage s'ouvrira.

## VROUM ! VROUM !

Dans Diddy Kong Racing, vous aurez le choix entre plusieurs véhicules, en fonction des courses. Chaque engin possède ses avantages, et, surtout, nécessite une conduite spécifique.



Le kart classique, avec un dérapage plus facile à maîtriser que dans Mario Kart. Il suffit d'appuyer sur R, et de jouer avec le frein en cas d'urgence.



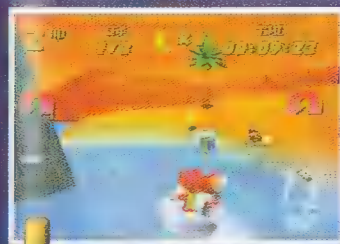
L'hydroglisseur peut aller sur l'eau et sur terre. La conduite est plutôt délicate. Le bouton R sert à sauter.



L'avion est de loin le plus fun des engins. Pour faire des loopings, il suffit d'appuyer deux fois sur R. En n'appuyant qu'une fois, l'angle de virage s'agrandit.

## LES CHALLENGES

Devant chaque course, une porte indique le nombre de ballons requis pour la disputer. Plus vous remporterez de courses, plus vous gagnerez de ballons, et plus le nombre de courses accessibles sera élevé. Une fois un niveau entièrement fini, vous gagnerez le droit de disputer la course contre le boss de fin.



Si vous battez ce boss, vous devrez récupérer toutes les pièces d'argent du niveau. Si vous réussissez, et si vous battez le boss de fin à nouveau, vous aurez droit aux courses Trophée.



Il s'agit de refaire toutes les courses à la suite, comme dans un championnat. A la fin de chaque course, vous gagnez un nombre de points selon votre position. Si vous vous placez à la première place, vous gagnerez une statue. Il y en a quatre en tout.

## AVIS OUI !

Diddy est vraiment super. Mais attention ! Si vous attendez un digne successeur de Mario Kart, vous serez déçu. Mario Kart présente l'avantage de posséder un mode Multijoueur génial (grâce à ses options délirantes), alors que Diddy est plus sobre (la technique du dérapage de Mario Kart a été retirée...). Diddy Kong Racing est en fait beaucoup plus orienté vers le mode Aventure (qui se joue seul), où vous avez des tonnes de courses à faire et refaire pour collecter des ballons qui, à l'instar de Mario et ses étoiles, vous ouvriront de nouvelles courses. Des dizaines d'heures de jeu en perspective !



CHEUB

## CHOIX DU PERSONNAGE



Parmi les persos, on peut reconnaître Banjo, Pipsy, Sispeo et Diddy.

## DIDDY KONG RACING

### OU SONT LES CLEFS ?

Pour avoir accès au dernier niveau TT de Diddy Kong Racing, vous devez découvrir où se trouvent les quatre clefs qui ouvrent les portes. Le principe des missions rappelle le mode Battle de Mario Kart. Les clefs sont cachées dans les courses, quelque part. Voici où.



La première clef se trouve dans la course du Lac ancestral. Dès le premier virage, allez tout droit dans l'herbe. La clef est cachée entre les deux dolmens.



La deuxième clef est dans le Canyon aux boulets. Faites sonner la cloche en passant dessus. Mettez-vous en sens inverse. Le pont se lève. Montez dessus. La clef est tout en haut.



La troisième clef est dissimulée dans l'île du croissant. Dès le départ, allez dans l'eau à gauche et continuez tout droit. Vous verrez un trou dans la montagne... et la clef.



La dernière clef se trouve dans la Vallée des neiges. Dès le départ, tournez à fond à gauche dans la neige. Sortez de la piste, vous trouverez une clef cachée dans un mur.

Pour obtenir vos statistiques, consultez cette montre sur pied.



Aller dans la lave avec un hydroglisseur... faut être fou!

Un petit raccourci : allez sur la baleine et sautez sur le pont du bateau.



### AVIS OUI, MAIS...

Grand amateur de Mario Kart, je dois avouer que ce Diddy Kong Racing m'a un peu déçu. Certes il est plus beau et plus varié que Mario Kart, mais le mode Multijoueur souffre d'un défaut essentiel : on ne s'amuse pas vraiment ! Les circuits sont beaucoup trop courts et on boucle trop rapidement les courses. Les gadgets ne sont pas nombreux et on a trop peu l'occasion de dégommer son adversaire comme dans Mario Kart. Le jeu n'entraîne pas de crises de rire ou de montées d'adrénaline comme sait si bien le faire Mario Kart. Il faut bien l'avouer : le jeu est moins fun.



NILCO



Le tracé des circuits est souvent tordu, comme ce looping dans la neige.



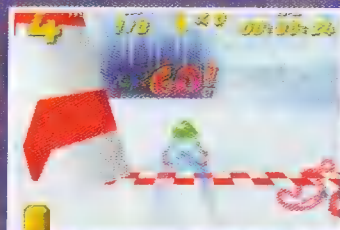
À plusieurs reprises, vous devrez affronter le génie dans une course autour de l'île.

## LE DÉPART CANON

Comme dans beaucoup de jeux Nintendo, les persos de Diddy Kong Racing sont capables de réaliser un départ canon foudroyant. Il suffit d'appuyer sur le bouton d'accélération juste quand le GET READY du départ disparaît. En fonction de votre dextérité, la fumée dégagée peut être jaune ou argentée.



Le départ canon vous projette dès le départ, loin devant.



Si vous appuyez vraiment au bon moment, la fumée dégagée sera de couleur argentée, et le démarrage deviendra ultra-puissant.

## LES BOSS

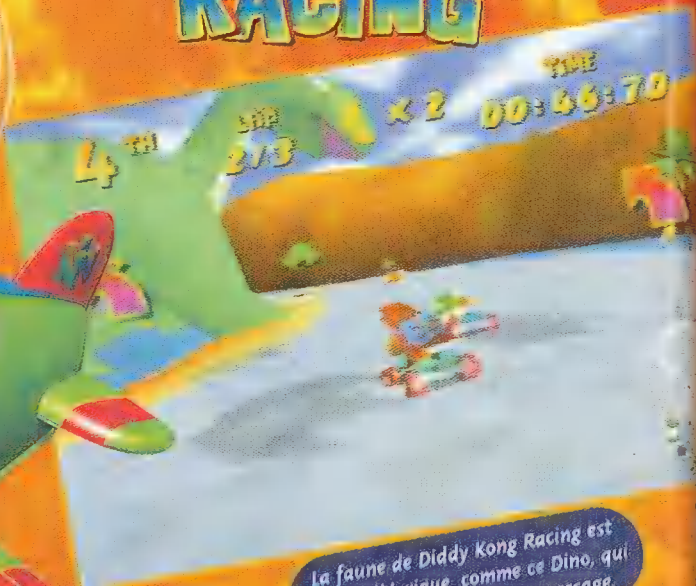
À la fin de chaque Challenge, vous gagnez le droit de vous mesurer au boss de fin. En général, il faudra franchir la ligne d'arrivée avant lui.



## DIDDY KONG RACING

### DIDDY VS MARIO

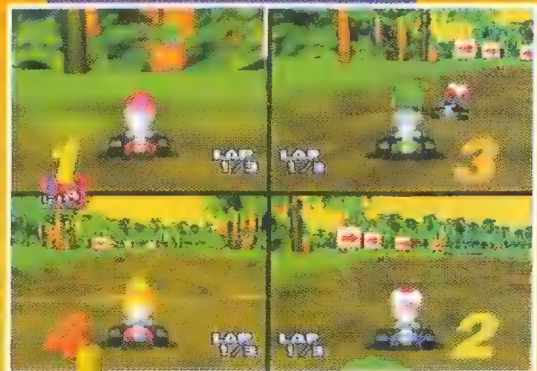
Alors, lequel est le meilleur ? Mario ou Diddy ? En mode Solo, Mario Kart ne proposait que de simples championnats et des circuits miroirs. Diddy Kong Racing est beaucoup plus orienté vers le côté aventure, avec des boss de fin, des clefs cachées, des challenges très durs et des missions précises. En mode Multijoueur, même si on peut piloter différents engins, on s'amuse beaucoup moins que dans Mario Kart. A côté des éclairs et des carapaces de Mario, les flagues d'huile et les missiles de Diddy Kong sont un peu légers. Verdict : Diddy Kong Racing, seul, c'est le pied. Mais, à plusieurs, Mario Kart reste le grand vainqueur.



La faune de Diddy Kong Racing est assez folklorique, comme ce Dino, qui vient souvent bloquer le passage.



Attention aux ailes des moulins qui tournent. La moindre collision vous fera dégringoler.



Mario Kart en mode 4 joueurs reste le meilleur.



Diddy Kong Racing propose une durée de vie plus longue, avec



A chaque couleur de ballon correspond un type de bonus. Si vous en amassez plusieurs de même couleur, la puissance du bonus augmente.



## DES COURSES À LA CLEF

Dans les courses normales, une clef est cachée dans chaque niveau. Donc, fouillez bien pour les trouver. Elles vous permettront d'accéder à des challenges supplémentaires.



↓ Ici, vous devrez être le premier à ramener trois œufs dans votre nid.



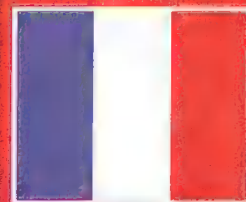
↓ Le dernier concurrent en vie gagne. Alors, n'hésitez pas, soyez agressif !



↓ Ici, il faut ramener dix bananes dans sa gamelle le plus vite possible.



↓ Le survivant sera déclaré vainqueur. Ça stimule, non !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RARE
- Editeur : NINTENDO
- Disponibilité : 24 DÉCEMBRE
- Prix : E

- COURSE DÉLIRE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

### PRÉSENTATION

Le strict minimum, avec des écrans de démo, et tous les persos qui défilent.

86%

### GRAPHISMES

Colorés, fins, variés, mais trop flashy. Chaque course a son cachet.

92%

### ANIMATION

Pas un seul ralentissement, et les effets de brouillard sont très rares.

93%

### MUSIQUE

Elle ajoute son petit grain de folie aux courses.

90%

### BRUITAGES

Chaque perso possède ses cris et mimiques, et Diddy ricane méchamment.

90%

### DURÉE DE VIE

Finir premier ne suffit pas, il faut récupérer les pièces et gagner les trophées.

90%

### JOUABILITÉ

Les engins sont ultra-maniables. Et les dérapages se maîtrisent facilement.

93%

### INTERET

Diddy Kong Racing ravira tous les amateurs de Mario Kart. Beaucoup plus varié, mais aussi fun, drôle et délirant, c'est un must pour longtemps.

94%



# TEST PLAYSTATION

## JUMP! JUMP!

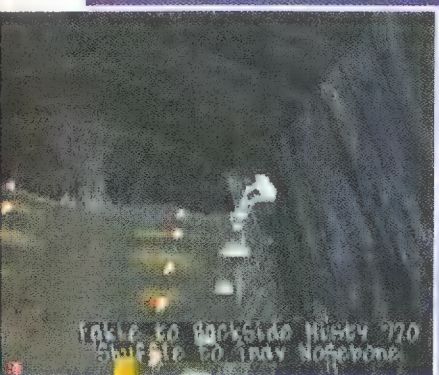
Tout comme sur une vraie planche des neiges, vous allez pouvoir effectuer rotations, saltos et autres grabs. Pour réaliser de bons sauts, vous devez vous mettre dans l'axe de la piste, appuyer sur Croix, maintenir puis appuyer sur Carré et sur une des touches directionnelles. Maintenez le tout et relâchez Croix au moment du saut. Une fois en l'air, vous pouvez attraper votre planche en appuyant sur un des quatre boutons L et R. Mais, pensez à relâcher votre grab avant d'atterrir...



Admirez le coucher de soleil et la prestation de Yaggi, le joueur le plus complet après Boss.



Irin effectue ici un Misty Shuffle, un grab assez dangereux.



Gray se lâche dans le passage secret de la course Dive into the Cave avec un Misty 720.

*Coolboarders était le premier jeu de Snowboard sur Playstation. La suite arrive en France en pleine saison alors que les Japonais l'avaient sortie en été (il faut dire qu'ils ont des ski-dômes, eux !). Prêts pour une seconde vague de fraîcheur ?*

**C**oolboarders 2 est une simulation de Snowboard extrême. Ici, pas de sponsoring officiel de la fédé, ni de slalom ou autre épreuve rasoir, la priorité, c'est le fun. Voyons donc d'abord comment s'amuse un rider (raïdeur en phonétique) de base. Celui qui fend le bitume et dévore les rampes avec son skate toute l'année ne vient pas aux sports d'hiver pour slalomer comme un dingue. Non, il fréquente plutôt les half-pipes, qui lui rappellent la rampe (c'est du Freestyle), et organise des sessions de Freeride (poudreuse, saut des barres rocheuses, champs de bosses, etc.) avec ses potes boarders de la station. Quand notre rider rentre chez lui plein de nostalgie poudreuse, il s'installe dans son fauteuil et allume sa Playstation pour s'amuser encore. Cette année, il n'aura pas beaucoup de mal à se faire du bien puisque Coolboarders 2 propose cinq modes de jeu, à commencer par la Compétition (anciennement nommée SnowBoarding Combined), qui

vous oblige à réaliser un maximum de points sur deux sauts. Votre résultat déterminera votre place au départ de la deuxième épreuve de descente, qui se déroulera sur les dix pistes du mode Freeride. Dix pistes, donc dix rounds en difficulté maximum, qui sont un véritable enfer puisque huit concurrents y participent et feront tout pour vous ralentir. Pour la détente, il y a l'épreuve de Half-Pipe, où vous devrez descendre le demi-tuyau (traduction littérale) en exploitant le temps le mieux possible. Il faudra d'abord réaliser beaucoup de grabs (de l'anglais To Grab : attraper), puis différentes rotations en décollant du sol au maximum. Passé un score de 37,5 points, un nouveau personnage apparaîtra : Gray, un martien ! Le Snowpark vous servira de mode



Le bonhomme du neige est le plus rapide du jeu, sa vitesse approche les 200 km/h !

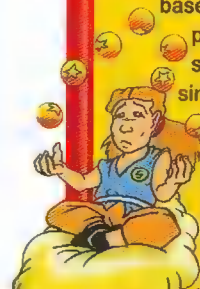
Practice (en appuyant sur Select pendant la partie). Quant au Big Jump, le dernier mode de jeu, il vous propose un Trick Master dans lequel il faudra rester plus d'une demi-heure pour être classé premier. Bref, fans de glisse et de fun, ce jeu est pour vous. C'est ce qui se fait de mieux dans le genre.

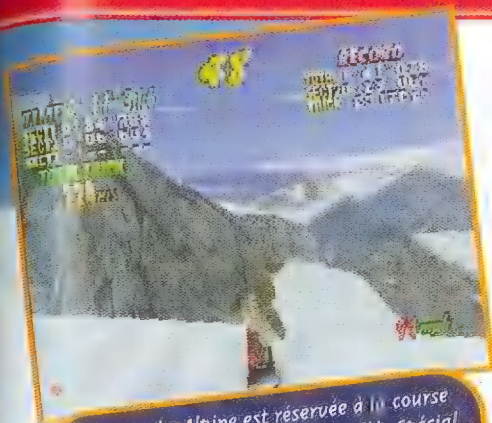


Le Big Air Master est une épreuve très difficile. Heureusement, sur la version européenne, on peut enclencher la pause pour prendre note des

## AVIS OUI !

Avec cinq modes de jeu, quatre personnages de base, plus trois cachés (voir les Tips), et dix pistes (plus le mode Mirror), Coolboarders 2 s'annonce véritablement comme la simulation la plus fun de l'année 97. Les descentes possèdent leur lot de passages secrets, tous les persos ont des caractéristiques propres, et on dispose de douze planches pour trois styles différents (on regrettera l'absence du Swallow, planche spéciale poudreuse). Le jeu est complet, intégrant un peu





La planche Alpine est réservée à la course contre la montre, le dernier modèle Spécial dépasse les 140 km/h.



L'intro, en Full Motion Video, dépote sec. Ceux qui l'ont tournée ont un sacré niveau !

Select  
du Big  
jeu, il  
ster  
plus  
e

un,

c

# COOLBOARDERS



Le mode Half-Pipe est très bien réalisé et on décolle parfois très haut.

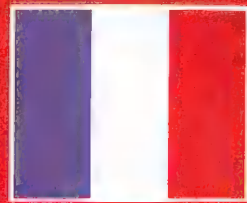


Il est possible de glisser sur certains éléments du décor. Pour cela, il faut passer dessus et appuyer sur L ou R, puis maintenir votre perso à la verticale.

## AVIS MOUAIS...

Même s'il faut reconnaître que le jeu est très complet et bien supérieur au premier opus, ce Coolboarders ne m'a que très peu emballé. La première chose qui fâche, c'est la réalisation : plein de bugs d'affichage de partout et une impression de vitesse très moyenne...

La seconde n'est rien d'autre que la jouabilité. Descendre une dizaine de fois pour arriver à sortir UN saut intéressant a vraiment le don de m'exaspérer ! L'habitude aidant, on s'y fait, mais je pense que seuls les véritables amateurs auront cette patience. Non franchement, ce Coolboarders 2 est assez moyen.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SONY
- Editeur : SONY COMPUTER ENT.
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SNOWBOARD EXTREME
- 1-2 JOUEURS SIMULTANEMENT
- Contrôle : COMPLEXE
- Difficulté : IMPORTANTE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

En FMV, quelques grands moments du Freeride et Freestyle... en noir et blanc !

80%

## GRAPHISMES

Une petite évolution, les personnages ont plusieurs tenues. Décors réussis.

92%

## ANIMATION

Mouvements des riders réalistes malgré un manque de souplesse. Bugs d'affichage.

82%

## MUSIQUE

Techno. Certains titres de la version japonaise sont manquants.

90%

## BRUITAGES

Tous les personnages possèdent un cri de guerre et des onomatopées différentes.

85%

## DUREE DE VIE

Cinq modes différents regroupant tous les fantasmes du glisseur de base.

95%

## JOUABILITE

Les figures nécessitent un long temps d'apprentissage, comme dans la réalité !

90%

## INTERET

Une simu qui inclut tout ce qui crée l'engouement pour le Snowboard, Snowpark et Half-Pipe, et regroupe aussi bien le Freestyle, le Freeride que l'Alpin.

90%



# FIFA

Allez, retour aux vestiaires...

Les années se suivent et les Fifa aussi. Pour la cuvée 98, on bénéficie de la campagne "Coupe du monde". Qui se passe en France, faut-il encore le rappeler ? Enfin, faisons contre mauvaise mascotte bon cœur, et entamons ce test du bon pied.

**F**ifa 98 est, comme vous le savez tous, un jeu de foot en 3D, dont on peut modifier les angles de vue de façon significative. De même, vous pouvez choisir de gambader sur différents terrains et sous toutes les conditions climatiques : beau temps, pluie et même neige ! Vous jouerez avec les équipes nationales ou de

salaire de vos joueurs, il est normal que vous exigiez d'eux autre chose que courir et taper dans le ballon. Ils peuvent dribbler, faire des talonnades, frimer avec une aile de pigeon... Bref, ce sont de bons techniciens. Pour ce qui est des centres, nos joueurs se sont le plus souvent ramassés par terre dans des tentatives peu heureuses de bicyclette. Mais bon, on est habitué à ce que la maniabilité des Fifa soit toujours un peu longue à maîtriser. Les effets des tirs sont gérés de façon satisfaisante, et on peut aussi balancer des patates bien brûlantes. Il arrive parfois que

Le plus marrant, c'est que ce lob assez pourri a marché...

l'attaquant fasse des lobs assez inopportuns si l'on dose mal sa frappe. Le goal, en automatique, est bien équilibré, ce n'est ni une passoire, ni un mur. On peut regretter l'effet de "neige" qui rend nombre de jeux N64 un peu flous et qui se remarque particulièrement dans ce jeu.

Attention aux tacles par derrière !

Heureusement que le ballon est orange...

Un tir de loin, mais le gardien veille au grain.

## AVIS OUI, MAIS...

Oui, Fifa 98 est assez beau et complet en ce qui concerne les options. Certes, on s'amuse bien à deux, et c'est un jeu sympa. Mais, comment voulez-vous que je vous conseille de l'acheter alors qu'ISS est beaucoup mieux ?... De plus, la maniabilité est assez problématique et demande un long temps d'adaptation. L'animation est saccadée, ce qui est franchement inadmissible sur une N64.

En conclusion, que dire, si ce n'est bof bof ? Attendez l'année prochaine pour la suite...

Une balle aérienne en profondeur, qui laisse du champ à l'attaquant.



## GOAL !

Il y a un axiome qui dit que plus on est loin du but, moins on a de chance de marquer. La démarche est donc simple, il faut transpercer la défense : dribble, passe, centre, vous avez le choix.



Le gardien est parti du bon côté, mais ce n'est pas suffisant.

## AVIS OUI !!!

Fifa 98 est une réussite incontestable. Il possède de bons graphismes (mais je conseille le câble SVHS), des musiques et bruitages excellents, avec des commentaires en anglais. La 3D est parfaite, avec des rendus de lumière réalistes et des effets de pluie ou de neige superbes. Quant à l'animation des joueurs, elle est sans faille. Les options sont très complètes, offrent plusieurs modes de jeu et permettent de tout paramétrer. La prise en main est parfaite, utilisant le pad analogique et tous les boutons, offrant une jouabilité sans accroc. Achetez-le, vous ne serez pas déçu.

CHEUB



Le gardien possède une bonne détente et plonge...



Le Replay est bien fait.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A. SPORT
- Editeur : E.A. SPORT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOT
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Rien de fantastique à part une chanson.

82%

## GRAPHISMES

Soignés, mais un peu pixélisés par l'effet de brouillard si fréquent sur les jeux N64.

89%

## ANIMATION

Trop saccadée. Grrr !

75%

## MUSIQUE

Absente durant le jeu...

0%

## BRUITAGES

L'ambiance est excellente grâce aux supporteurs déchainés.

93%

## DUREE DE VIE

Un jeu de foot, s'il n'est pas mauvais, a toujours une bonne durée de vie.

90%

## JOUABILITE

C'est le point faible de beaucoup de Fifa 98 et celui-ci ne fait pas exception.

81%

## INTERET

Bien meilleure que la précédente, cette cuvée Fifa 98 reste tout de même loin de la référence qu'est ISS... Enfin, c'est un jeu sympa.

85%

*Retrouvez les super-héros de l'univers de Marvel dans une sorte de suite de X-Men. Une nouvelle fois, il va falloir sauver l'univers en mouillant le maillot et envoyer plus d'un super-méchant au tapis.*

# MARVEL SUPER HEROES

**M**arvel Super Heroes est un jeu de baston en 2D dans la plus pure tradition des jeux Capcom. Il se positionne, en quelque sorte, comme la suite de X-Men Children of the Atom, car il en reprend la plupart des techniques et certains combattants. Marvel Super Heroes reprend le scénario d'une histoire complète : "Le Gant du pouvoir", sorti en français et en trois tomes il y a un bout de temps. On y voyait les super-héros de Marvel, Galactus, Thor..., se faire ridiculiser. Retournons au jeu lui-même : on utilise trois boutons pour les pieds, de même pour les poings. Ce qui donne pas mal de finesse au jeu, en apportant beaucoup de précision dans les coups, et implique qu'il faudra choisir la meilleure riposte. Evidemment, chaque personnage dispose d'un bon panel de coups spéciaux, qui pour certains se déclinent. La vitesse joue un rôle

très important au cours des combats, car, et c'est très rare, les gabarits des personnages sont assez variés. La vitesse et la puissance des coups sont donc différentes selon les personnages, et les Combos seront plus ou moins longs. Le plus important, avant de tenter quoi que ce soit, est de savoir combien de temps votre personnage restera sans défense, emporté par son coup, si son adversaire bloque son attaque ou l'esquive. Grâce au super-saut, on peut presque s'envoler dans les airs, ce qui limite un peu les techniques de combat à distance. On peut aussi dasher pour éviter un coup ou surprendre l'adversaire. La grande nouveauté

réside dans l'apparition de gemmes que l'on peut piquer à son adversaire en le faisant tomber au sol. On en récupère au fur et à mesure des combats. En les utilisant, on acquiert un super-pouvoir pour un temps limité : cela peut être un surcroît de rapidité, un regain d'énergie ou un lancer de boules de feu... Chaque combattant a

sa gemme préférée. Lorsqu'il l'utilise, elle lui confère un pouvoir spécial supplémentaire. Vous l'aurez compris, ce jeu nécessite une bonne technique. Mais sa prise en main n'en est pas moins facile.



Le bouclier peut devenir un projectile efficace



## AVIS OUI !

Après la version Saturn, je ne pensais pas que Marvel serait un jour aussi bien adapté sur Playstation. La machine s'en sort de mieux en mieux en baston ! Après un excellent Real Bout, Capcom fait encore plus fort que SNK. Avec des sprites gros comme ça, et sans aucun ralentissement. Les coups sortent facilement, on reconnaît le savoir-faire de Capcom. Marvel semble très bourrin, mais, avec les gemmes, il faut réfléchir un peu, et dans un jeu de baston, ça ne fait pas de mal. Maintenant avec Iron Man, j'explose tout !!

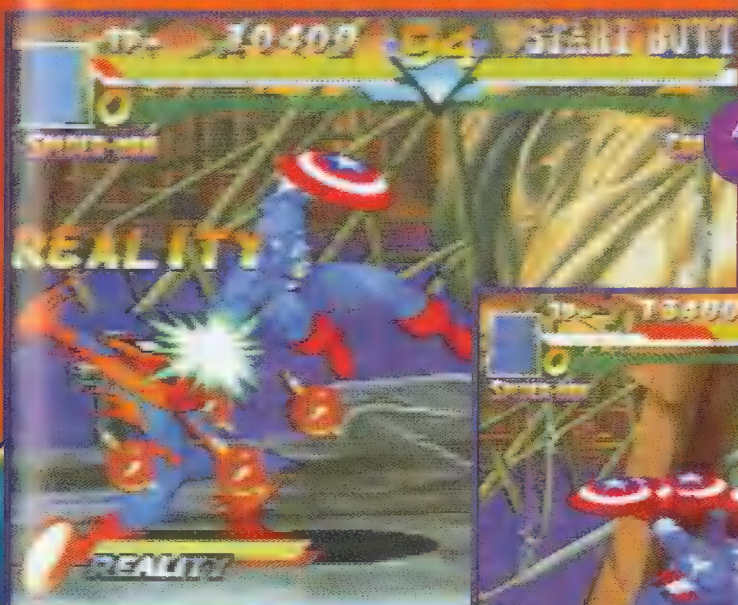


GIA

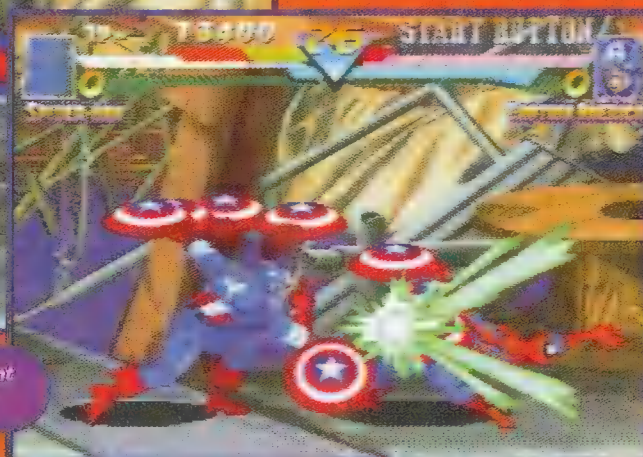
Le Fléau est énorme et c'est le roi des bourrins.



Captain America est un rapide.

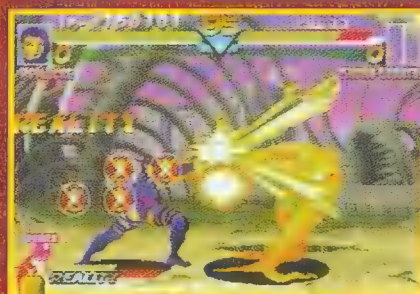


Célérité et fluidité sont au rendez-vous !



## GEMMES

Les fameuses gemmes permettent de changer le cours d'un combat. Pour rendre le jeu plus facile, choisissez les matchs en un round. Vous pourrez utiliser toutes vos gemmes sans compter. Sinon, il faut être fin tacticien pour déterminer le bon moment pour les utiliser.



Les petites gemmes qui entourent le perso sont actives.



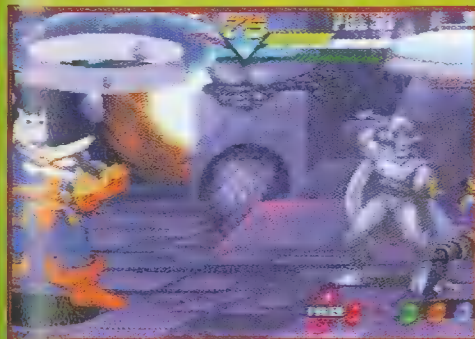
En utilisant cette gemme au bon moment, vous éviterez le coup d'Iron Man.



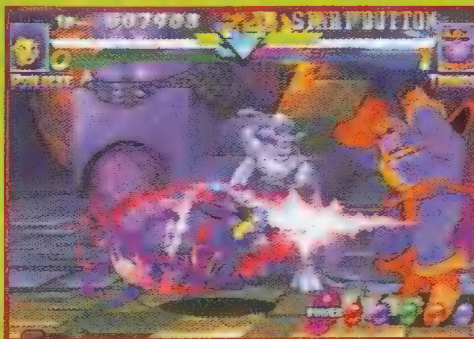
Les deux héros ont utilisé la gemme préférée.

## BOSS

En irremment, le dernier boss. Thanos, n'est pas forcément le plus dur à éliminer. Le docteur Doom (Fatalis) se révèle souvent plus coriace. Du moins, tout dépend du héros que vous avez choisi. Spiderman est un bon choix pour les débutants. Pour les bourrins, le Fléau suffira.



Thanos balance des furies qui font très mal.



Il faut mettre la gemme.

# MARVEL SUPER HEROES



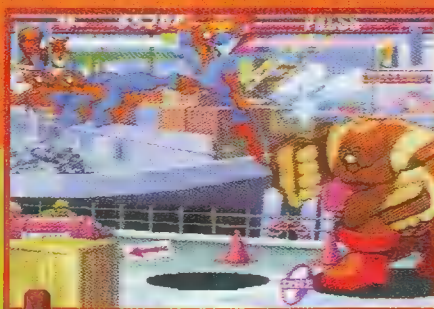
Une attaque assez stylée mais peu efficace.



Magneto l'Invisible, du moins lorsqu'il utilise cette gemme...



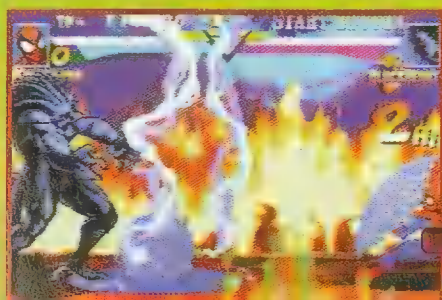
Le coup de l'Araignée est parti avant qu'elle ne se fasse touchée.



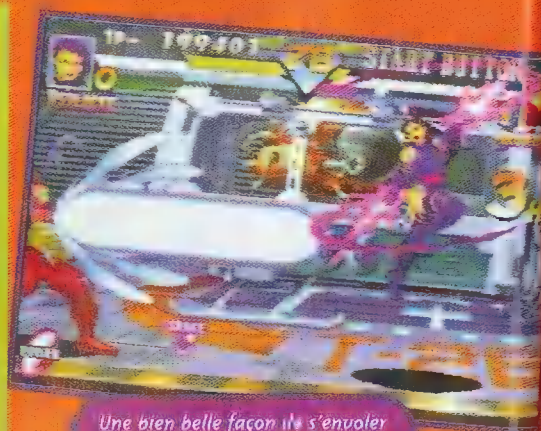
L'Araignée lève sa patte, mais elle est bloquée.

## FINISH

Les Furies, appelées Infinités dans ce jeu, sont des mouvements redoutables. Pour les utiliser, il faut que la barre de Power soit remplie. Certains personnages peuvent la remplir plusieurs fois et enchaîner deux ou trois Furies de suite.



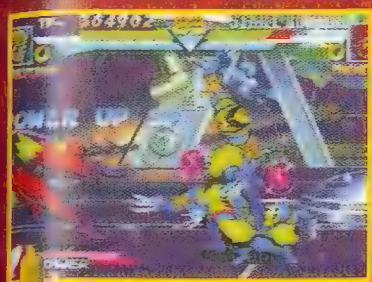
Le 100% de la barre de Power est rempli.



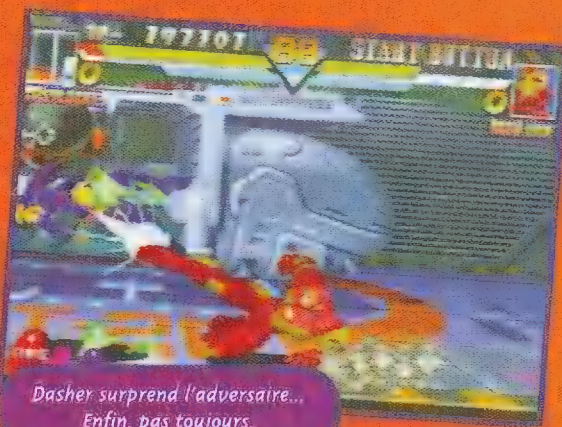
Une bien belle façon il s'envoler pour esquiver un coup.

## COMBO

On peut exécuter un grand nombre de hits avec un Combo, d'autant que l'on peut placer des coups spéciaux, voire des Furies, à l'intérieur. Ce qui donne jusqu'à vingt hits et plus.



Combien de Servals voyez-vous ? En tout cas, ça fait pas mal de hits !



Dasher surprend l'adversaire... Enfin, pas toujours.



## AVIS OUI !

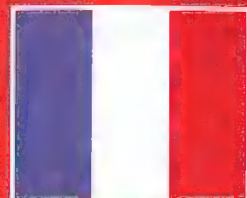
Certes, sur Playstation, la concurrence n'est pas très rude sur le créneau de la baston 2D. Mais ne boudons pas notre plaisir, car MSH est un grand jeu, suffisamment beau et très rapide, une qualité primordiale pour la baston. Il y a

des Combos, des Furies et même quelques trouvailles comme les gemmes... La jouabilité est excellente, et les combats, bien techniques. Bref, c'est un titre très complet, qui vous permettra d'incarner vos super-héros favoris. Foncez.

PANDA



C'est l'attaque la plus puissante du jeu.



- Version : **OFFICIELLE**
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : **CAPCOM**
- Editeur : **VIRGIN**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BASTON 2D**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : -

## PRESENTATION

Il serait temps que Capcom se mette sérieusement à soigner ses intros.

80%

## GRAPHISMES

Les sprites sont de bonne taille et assez beaux, les décors sont pas mal.

90%

## ANIMATION

Fluide et très rapide. En un mot : impeccable.

95%

## MUSIQUE

Sympa, mais peut mieux faire.

83%

## BRUITAGES

Plutôt bien, mais même remarque que pour la musique...

84%

## DUREE DE VIE

Seul ou à deux, on prend beaucoup de plaisir.

92%

## JOUABILITE

Les jeux Capcom sont connus pour leur maniabilité sans reproche.

95%

## INTERET

La Playstation tient enfin son jeu de baston en 2D. Marvel s'impose comme la référence du genre. Pas d'hésitation : s'il n'y en a qu'un, c'est celui-là.

95%

TEST PLAYSTATION

# PRO NBA 98

Ces dernières semaines et les suivantes sont placées sous le signe de la simulation de basket. Konami a décidé de ne pas prendre le dernier train et propose la suite de NBA In The Zone que vous trouverez dans le commerce sous le nom de Pro NBA 98.

**E**n plus d'une option d'échange de joueurs qui, de par sa richesse, vaut la peine qu'on s'y intéresse, Pro NBA 98 propose les options habituelles. Il est possible de modifier les règles à sa guise, décider d'activer les blessures, de changer l'effet de la fatigue, de s'infliger des handicaps, etc. En cours de jeu, vous pourrez modifier les angles des cinq caméras, choisir vos stratégies et activer un ralenti. Bref, il semble que Konami n'ait pas voulu s'encombrer de trop de fioritures. Et, même si ces

options passent en revue la majorité des éléments utiles, on ne peut s'empêcher, en regard d'autres simulations comme NBA Live, d'être frustré par ce "trop peu" de choix. Les modes de jeu n'ont, par contre, rien à envier à d'autres productions du même type, puisqu'on y trouve la possibilité de réaliser des matchs d'exhibition, une saison, des play-off, et même un NBA All Star Game. A chaque fois, vous trouverez la majorité des stars de la NBA. Les commandes sont simples d'accès. Vous pourrez dribbler, passer, tirer, feinter, faire des appels de balles, ou encore mettre au point des stratégies.



Admirez la posture des joueurs. On dirait des vrais.

Cette vue de haut s'avère assez sympa.

En guise de loading, vous aurez une galerie de portraits. Vous en avez bien reconnu quelques-uns, non ?



Deux types de Replay sont proposés : celui qui s'active seul (avec plein d'options différentes), et celui que vous lancerez vous-même (avec le strict minimum).

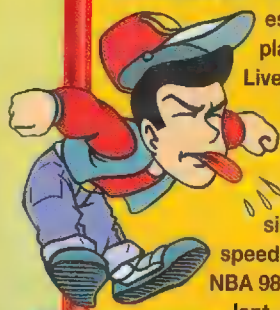
Une grande première : vous jouerez le coach, ce qui se résumera à définir les stratégies.



Vous aurez le choix entre cinq vues différentes.

## AVIS NON !

NBA Pro 98 n'est pas un mauvais jeu. Il propose des modes complets, une jouabilité honorable et une ambiance efficace. Reste que la concurrence est sévère, et que NBA Live 98 a placé la barre très haut. Dans NBA Live, la vitesse est bien plus prenante, les options plus riches, et le rendu graphique supérieur. La vitesse de jeu et la jouabilité sont les éléments clés d'une simulation : le basket, ça fuse, ça speede, c'est spectaculaire ! Pro NBA 98, même s'il est jouable, est trop lent, et ça, ça ne pardonne pas.



SDV

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- Prix : D
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASKET-BALL

### PRESENTATION

Ecrans en haute résolution. La cinématique est sans plus.

### GRAPHISMES

Des persos un peu carrés, mais un rendu correct.

### ANIMATION

Mouvements bien décomposés. Mais le jeu se traîne un peu.

### MUSIQUE

Présente seulement lors de l'intro, elle est bien pèchue.

### BRUITAGES

Un commentateur mollasson. Grosse ambiance dans la salle.

### DUREE DE VIE

De longues semaines grâce aux multiples modes.

### JOUABILITE

On ne s'embrouille pas trop et les stratégies sont simples.

### INTERET

Un jeu de basket assez beau et jouable, qui se révèle quand même inférieur à NBA Live 98.

85%

Pas f  
bask  
C'est  
pas t

L

ordres  
Pour la  
de la ré  
et des h  
exhibiti  
mode F  
faire un  
matchs  
fournies  
vitesse  
Simulat  
bénéfici  
nombre  
règles..  
les bien  
mettre c  
qui n'ap  
point de  
Sega Sp  
tirer par  
sa cons  
ressembl  
chose e

AVIS

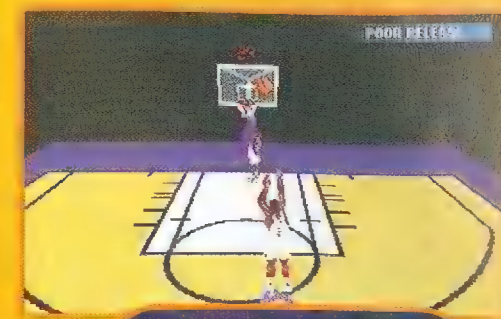
Loins  
conn



SDV

# NBA ACTION 98

TEST SATURN



Soit le mode Practice de notre version n'était pas finalisé (ce qui serait étonnant vu l'ensemble du jeu), soit elle n'a vraiment aucun intérêt...

**Pas facile d'innover dans un genre comme celui de la simulation de basket. Toutefois de petits détails peuvent changer beaucoup de choses. C'est ce qui est arrivé à ce NBA Action 98, mais ce n'est malheureusement pas toujours à son honneur. Vous allez comprendre pourquoi...**

**L**es améliorations par rapport aux premier opus sont de deux ordres : structurel et technique. Pour la structure, on note, en plus de la réactualisation des équipes et des habituels play-off et exhibitions, l'apparition d'un mode Practice ; la possibilité de faire une saison de 84, 54 ou 28 matchs, et des options bien plus fournies (on peut paramétrer la vitesse de jeu, choisir de jouer en Simulation ou en Arcade, bénéficier de stratégies plus nombreuses, modifier plus de règles...). Ces améliorations sont les bienvenues, si l'on veut bien mettre de côté le mode Practice, qui n'apporte absolument rien. Du point de vue de la technique, Sega Sports semble enfin mieux tirer parti des possibilités 3D de sa console. Les personnages ressemblent vraiment à quelque chose et leurs mouvements sont

bien mieux décomposés. Reste qu'à vouloir faire trop joli on perd en vitesse et en fluidité dans le scrolling, inconvénients qui, à terme, ont le don d'énervier... Les contrôles ont également été un peu revus : vous pouvez maintenant faire des pas de côté avec le bouton R et, en pressant

le bouton Z, vous pourrez faire apparaître la liste de vos stratégies et les déclencher en appuyant sur le bouton correspondant. Le Turbo est toujours disponible et, en ce qui concerne les dunks, tout dépendra toujours de votre position dans la raquette pour les réaliser.



Les clones 3D des joueurs sont très fidèles à leurs originaux. Ainsi Rodman a les cheveux colorés et Stockton n'est pas bien grand.

Comme dans la majorité des simulations de basket, vous jouerez le lancer franc avec la croix de tir en haut à droite. Un système éprouvé.



Les plus grandes stars de la NBA sont présentes (à part Jordan, rapport au coût de la licence), et leurs dunks sont très bien décomposés.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA SPORT
- Éditeur : SEGA
- Prix : D
- 1-10 JOUEURS SIMULTANÉS
- BASKET-BALL

## AVIS OUI !

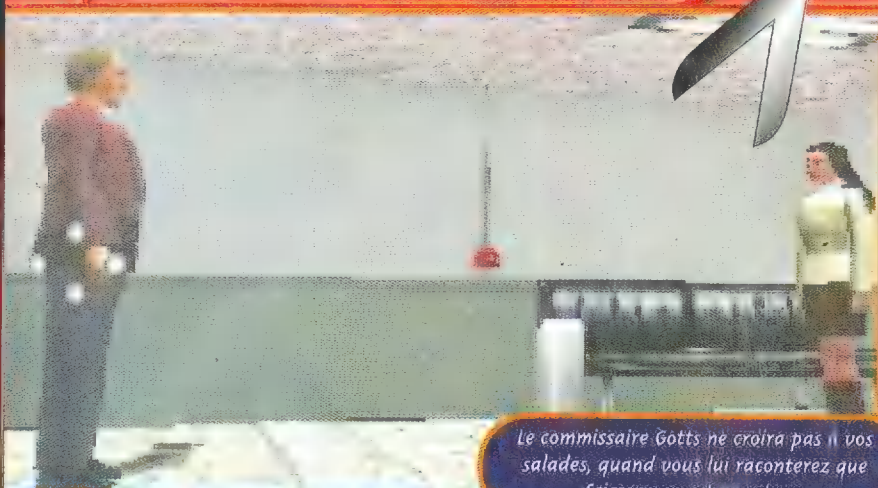
Loin d'être le jeu de basket le plus speed que je connaisse, NBA Action 98 n'en reste pas moins une excellente simulation qui passionnera de longues heures les aficionados. La jouabilité est honorable, les stratégies nombreuses (mais moins claires que celles proposées dans la première mouture), les options très fournies, et le saut qualitatif, au niveau des graphismes, depuis le NBA Action premier du nom est étonnant. Reste à voir ce que va donner la conversion sur Saturn de NBA Live 98 d'Electronic Arts qui, sur Playstation, vaut vraiment la peine.



SPY

<b>PRESENTATION</b>	85%
Un peu molle, mais les options sont bien complètes.	
<b>GRAPHISMES</b>	91%
Très honnêtes. Les carrures des joueurs sont respectées.	
<b>ANIMATION</b>	80%
Le premier était moche mais rapide, celui-là est beau mais lent.	
<b>MUSIQUE</b>	79%
Pas mauvaises en soi, mais on aurait apprécié plus dynamique.	
<b>BRUITAGES</b>	80%
Les commentaires sont réussis mais ça manque de pêche.	
<b>DUREE DE VIE</b>	82%
Elle dépend du nombre de joueurs, de votre passion...	
<b>JOUABILITE</b>	87%
1/2 h suffit pour prendre en main les commandes, bien pensées.	
<b>INTERET</b>	85%
De loin le basket le plus complet de la Saturn. Mais le rythme de jeu est un chouïa trop lent.	

# TEST PLAYSTATION



Le commissaire Gotts ne croira pas à vos salades, quand vous lui raconterez que Scissorman est en retard.

En fonction des actes du docteur Barton, vous incarnerez soit Jennifer, soit Helen.

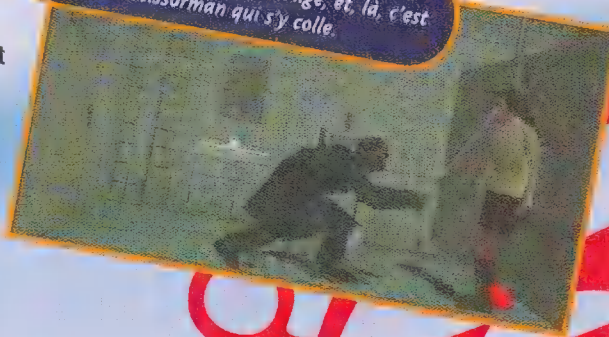
**Vous aimez les films d'horreur de série Z ? Tant mieux, parce que, cette fois-ci, c'est aux cisailles géantes de l'affreux Scissorman que vous devrez échapper.**

**P**endant le prologue, vous incarnerez le docteur Barton, un éminent spécialiste en criminologie. Il enquête sur le mystère de Clock Tower, où des dizaines de meurtres ont été commis par un étrange individu, le fameux Scissorman. Par la suite, en fonction des actes du bon docteur, vous incarnerez soit Jennifer, soit Helen. Toutes deux seront, de toute façon, coincées dans le même bâtiment que Scissorman. Ensuite, vous devrez vous livrer à un jeu de piste, avec des clés, des portes à ouvrir, des salles à visiter, dans la plus grande tradition des jeux d'aventure. Sur l'écran, on dirige un curseur et on clique sur les endroits à fouiller. Quand votre curseur détecte quelque chose, il change de forme. Au cours de

l'aventure, vous trouverez des objets à utiliser. Là encore, la forme du curseur se modifiera en fonction. Inutile de dire qu'au pad, la maniabilité est, restons poli, limitée, surtout pour échapper aux griffes du grand méchant. L'idée paraît sympa, mais franchement, quand on y joue, c'est ridicule et rasant au possible. Le jeu est bien réalisé, la 3D et les déplacements des persos gérés comme il faut, les qualités techniques ne manquent pas. Simplement, les énigmes sont inintéressantes, même si le principe des fins multiples est original. Mais, quand il faut recommencer dix fois le jeu en changeant quelques comportements infimes pour chaque partie (comme parler à telle personne une fois, et non deux), l'intérêt se restreint.

# CLOCK

Dans la grande tradition des séries Z, les toilettes sont un passage obligé, et là, c'est Scissorman qui s'y colle.

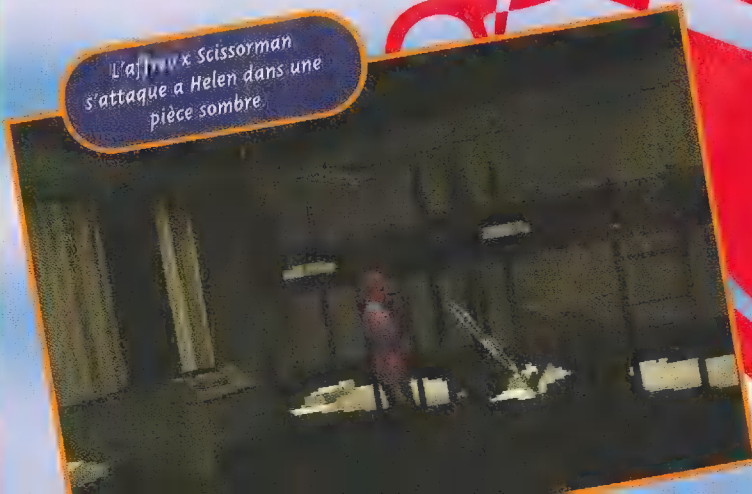


## AVIS NON !

Hilarant, Clock Tower est hilarant, tellement il est ridicule ! Un mec avec des ciseaux vous poursuit de ses assiduités, vous devez fuir en trouvant la sortie. Difficile de trouver un scénario plus grotesque. A part ses trop rares rebondissements, j'ai du mal à trouver un intérêt quelconque à Clock Tower. Le jeu est ennuyeux et sombre. Et l'obligation de le recommencer plusieurs fois relève du supplice chinois. Quand je pense que sur cette même console, il existe Resident Evil...



L'affreux Scissorman s'attaque à Helen dans une pièce sombre.



La carte de la ville est...

Voici une des... Elle trouve... armoire, et el...

Voici le bâtiment où la folie, tous vos malheurs arriveront.

## LES HÉROINES

En fonction des actes du docteur Barton, dans le prologue, vous incarnerez soit Jennifer, soit Helen. Helen est l'assistante du BON docteur. Jennifer est une des rescapées des meurtres de Clock Tower.



Helen ne travaille pas seulement pour le docteur Barton. Elle est aussi étudiante.

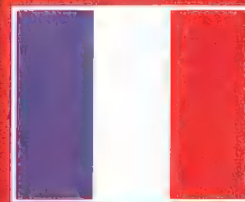


Déjà traumatisée par Scissorsman le psychopathe, Jennifer aura encore affaire à lui.

## AVIS NON !

Que ce soit clair : Clock Tower n'est plus d'actualité. En faire une conversion deux ou trois mois après sa sortie japonaise passe encore (même si le jeu n'était déjà pas vraiment bon), mais là... un an après, c'est pousser même dans les orties ! L'éditeur se rend-il compte qu'il existe sur le marché de titres dix fois meilleurs ? Les graphismes sont minables, l'action archi-lente, les bruitages soûlants, pas de musique ou si peu. La souris fonctionne bien, encore heureux. Un jeu grave, tout nase, dommage...

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : HUMAN
- Editeur : ASCII
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- AVENTURE-CLIC
- 1 JOUEUR
- Contrôle : MEDIOCRE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté :
- Continues :
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Une belle intro entièrement en 3D, qui vous plonge illico dans l'histoire.

89%

## GRAPHISMES

Décors un peu sombres, mais personnages bien modélisés.

85%

## ANIMATION

3D bien animée et mouvements des persos bien rendus.

88%

## MUSIQUE

Elle prête à sourire...

82%

## BRUITAGES

A part le bruit des cisailles, l'ambiance sonore est légère.

82%

## DUREE DE VIE

Avec dix fins, le jeu sera amorti, si vous tenez le coup...

83%

## JOUABILITE

Laborieuse avec le pad. Plus maniable avec la souris.

84%

## INTERET

On frise le ridicule. Mais si vous n'avez jamais rencontré un méchant psychopathe armé de cisailles géantes, essayez Clock Tower. C'est à mourir de rire !

70%

La carte des déplacements dans la ville est sommaire et guidée.

Voici une des fins heureuses de Jennifer. Elle trouve les clés pour ouvrir une armoire, et elle s'évade par une échelle en corde.



Dans le genre loufoque, ce boss se pose là !

# SKULL MONKEYS

**Earthworm Jim, Jungle Book, Aladdin, Cool Spot, Road Runner... à voir les réalisations passées de l'équipe de développement, on se doutait que Skull Monkeys serait très... "plate-formesque". Ça n'a pas loupé : c'est de la plate-forme pure et dure et ça fonctionne très bien !**

**L**a bataille du Bien contre le Mal fait rage jusque dans les contrées reculées de nos amis de pâte à modeler. Un certain Klogg n'a rien trouvé de mieux que de s'écraser sur la tête du chef des Skull Monkeys, et en a profité pour asservir ce peuple peu avenant. Son but ? Bâtir une machine démoniaque qui lui permettra de réduire en cendres la planète Neverhood. Bien entendu, vous allez, dans la peau de Klay-Men, tenter de déjouer ses plans. Dès les premiers niveaux, on sent que, en plus d'un style graphique très particulier et pas franchement désagréable, les développeurs ont tout misé sur le game-play :

votre personnage peut courir, sauter, tirer (lorsqu'il trouve des munitions) et on le dirige avec une facilité déconcertante. Le rythme de l'action est très soutenu et les challenges sont progressifs. Tous les niveaux regorgent de parties secrètes et vous devrez en explorer tous les recoins pour récupérer la totalité des bonus. En début de jeu, votre personnage n'a que deux habiletés particulières sur

les cinq possibles : celle de tirer et celle d'envoyer de grands oiseaux à "tête chercheuse" sur

les ennemis. Logiquement, ses "munitions" sont limitées. En parcourant les mondes, vous trouverez trois nouvelles habiletés : le Fart Head (qui vous permet d'envoyer un clone explorer le chemin à votre place), l'Univeeeeerse Enema (qui réduit en bouillie tous les ennemis à l'écran) et un dernier du nom de Super Willie (qui restera, jusqu'à ce que vous ayez le jeu, une surprise !). Vous trouverez également des bonus qui vous permettront de rapetisser, d'étranges oiseaux qui vous serviront de deltaplanes ou encore des boucliers de Hamster. Mais attention ! vous n'aurez pas droit à l'erreur : dès que vous serez touché, vous mourrez (sauf si vous disposez d'une protection adéquate). Le jeu compte 18 mondes divisés en quatre à cinq niveaux, ce qui nous fait au total une centaine de niveaux à parcourir. Pour info, ça commence à se corser sévèrement dès le



En actionnant le bonus Fart Head, vous ferez surgir ce clone qui explorera certaines parties du jeu, ramassera les bonus, tuera les ennemis... Un éclaireur hors pair.

quarantième, et si vous voulez boucler le jeu à 100 %, vous devrez trouver le niveau-bonus de chaque monde (en récupérant les trois tourbillons bleus dans les niveaux), et surtout mettre la main sur les trois sigles "1970", éparpillés quelque part dans les mondes. Attendez-vous donc à passer de longues heures en compagnie de ces personnages à la mine malléable.



Les trois bonus "1970" sont hyper bien planqués. N'hésitez pas à fouiller partout pour les dénicher.



Un oiseau d'or pourra vous servir de deltaplane. Profitez-en pour fouiller le niveau et ramasser des bonus jusqu'à alors inaccessibles.

## DE L'INTÉRÊT DE LA CINÉMATIQUE

C'est la première fois qu'un film d'animation réalisé avec des bonshommes de pâte à modeler sert de cinématique à un jeu sur console. Au total, vous trouverez douze minutes

de petits films et remarquerez qu'on s'y marre autant que dans un "Wallace & Gromit". Très rythmé, bien fait, cela donne envie de pénétrer dans cet univers loufoque.



Le jeu  
effe  
Par  
passe  
vous

Certain  
Dès lors  
vous é  
étiez  
en

AVIS

S'il y  
bien s  
bande



## AVIS OUI, MAIS...

Skull Monkeys est jeu de plates-formes pur et dur ! Comment pourrait-il en être autrement quand on sait que ses auteurs n'ont réalisé que des jeux de ce genre ces dernières années. Si le jeu est très classique, sa réalisation graphique est super sympa : on croirait voir un film d'animation comme "L'étrange Noël de monsieur Jack". L'animation des personnages en pâte à modeler est poilante, comme d'ailleurs les séquences cinématiques entre les niveaux. Grâce à sa centaine de niveaux, Skull Monkeys va vous retenir de longs instants. Classique, mais très soigné.



**NIICO**

Le jeu est bourré de petits effets spéciaux étonnants. Par exemple, lorsque vous passez derrière ces cristaux, vous pouvez voir au travers.

En récupérant certains bonus, vous pourrez accéder à des niveaux secrets... et vertigineux.

Certains bonus vous rapetissent. Dès lors, ces bêtes violettes, que vous écrabouilliez quand vous étiez grand, deviendront des ennemis redoutables.

## AVIS MONKOU !

S'il y a un jeu qui m'a surpris ce mois-ci, c'est bien Skull Monkeys. L'univers graphique, la bande-son et les films d'animation sont vraiment réjouissants, et le jeu lui-même est un petit bijou de plates-formes, hyper classique mais excessivement trippant. Son gameplay rappelle celui de Donkey Kong sur 16 bits, l'univers graphique est très varié et en plus, on se marre bien. Bref, c'est de la plate-forme super efficace, digne de faire entrer la talentueuse équipe de Neverhood dans les annales. Si vous aimez la plate-forme, la vraie de vraie, ne vous en privez surtout pas !



**SPY**

Comme dans tous les bons jeux de plates-formes, tout est question de rythme, d'adresse et de bonne connaissance des pièges et des mouvements des monstres.



- Version : **OFFICIELLE**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Éditeur : **THE NEVERHOOD**
- Distributeur : **DREAMWORKS (EA)**
- Disponibilité : **FIN JANVIER**
- Prix : **D**

- **PLATES-FORMES**
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **EXCELLENTISSIME**
- Difficulté : **MOYENNE À ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **MOTS DE PASSE**
- Sauvegarde : **NON**

## PRESENTATION

Des films d'animation avec des bons-hommes en pâte à modeler. Efficace.

**93%**

## GRAPHISMES

Un style particulièrement original, avec des personnages de pâte à modeler.

**94%**

## ANIMATION

Les persos sont animés à merveille et le jeu regorge d'effets spéciaux superbes.

**95%**

## MUSIQUE

Une bande musicale variée (jazz, country, rock), et des chansons drôles.

**93%**

## BRUITAGES

Complètement délire, avec voix digits et "splonch" de pâte à modeler.

**92%**

## DURÉE DE VIE

Dix-huit mondes et plus de cent niveaux (parfois très courts). Accrochez-vous !

**91%**

## JOUABILITÉ

Le personnage se contrôle vraiment bien et on le balade avec beaucoup de plaisir.

**94%**

## INTERET

Un jeu de plates-formes classique et efficace qui bénéficie d'une ambiance sonore et graphique réussie. Il ravira les fans du genre.

**89%**

# WILD CHOPPERS

La série des Soviet Strike, Nuclear Strike et autres Strike a déjà conquis le cœur de nombreux joueurs. Sur N64, le premier titre de ce genre portera le nom de Wild Chopper.

**C**omme son nom l'indique, Wild Chopper vous met aux commandes d'un hélicoptère sauvage, bardé de missiles et de roquettes en tout genre. Le pilotage d'un hélicoptère est très riche et très souple. Par exemple, on peut tirer sur un ennemi tout en reculant, ou se déplacer latéralement pour éviter les tirs. La première chose qui étonne dans ce jeu est la façon de tenir le pad. La main droite se met sur le stick analogique et la main gauche se met sur la croix directionnelle. Cette tenue peut paraître bizarre, mais elle est assez bien conçue. La croix directionnelle commande les déplacements vers l'avant, l'arrière et sur les côtés. Le stick analogique, lui, commande la position de l'hélicoptère, pour tourner à gauche ou à droite, pour piquer ou lever le nez.

Au début, c'est assez déroutant. D'autant que le stick analogique est hyper sensible, alors pour viser, il faut être délicat et précis. Deux vues sont disponibles : l'une se place juste derrière

l'arrière. Plus classique, vous avez le choix entre huit coucous ayant tous une carrosserie bien typée. Les munitions s'achètent, les plus efficaces étant les plus onéreuses, et, bien sûr, le montant de votre crédit dépend du succès de vos missions précédentes. Plein de bonus parsèment la route : pour avoir plus de sous, il suffit de trouver les bleus. Et pour rester en vie plus longtemps, les bonus Fuel et Shield sont vitaux. En général, les missions sont très ardues et consistent à éliminer plein d'ennemis, à sauver des otages, à escorter un avion ou tout simplement à rester vivant. La routine, quoi ! C'est du Strike tout craché, mais c'est sur N64.

On peut locker les ennemis en l'air avec les missiles AAM, mais les meilleurs restent les AGAM, qui lockent aussi les ennemis au sol.



Ces plates-formes constituent des cibles à abattre absolument.

## AVIS OUI !

Wild Choppers est un bon petit jeu d'hélico dans la grande tradition du genre, avec des missions, des roquettes et plein d'otages. Même si l'intitulé des missions est en japonais, avec quelques parties, on comprend vite ce qu'il faut faire. La prise en main du pad m'a complètement déroutée, mais, après plusieurs heures de jeu, je m'y suis faite. Ce qui est sûr, c'est que la difficulté est à tomber par terre : les missions sont vraiment corsées ! Et ne pensez pas finir le jeu comme ça, en claquant les doigts, car il vous faudra en baver jusqu'au bout.



## AVIS

Contr...  
est...  
un...  
re...  
la...  
L...



Dans cette mission, l'important est de garder cet avion intact en le protégeant des tirs ennemis.

## SAUVEZ LES OTAGES !

Sauver les otages peut parfois être la priorité d'une mission. En tout cas, quand vous le pouvez, n'hésitez pas à les secourir car chaque tête rapporte beaucoup d'argent, alors au moins, faites-le pour le porte-monnaie.

Ce boss est des plus coriaces. Et avant qu'il apparaisse, il faudra fouiller tout le coin et détruire les cibles.

La vue au-dessus des pâles donne un effet bizarre. Même si elle n'est pas très jouable, elle vaut le coup d'œil.



Pour que l'hélicoptère de secours puisse récupérer les otages, dégagez l'aire d'atterrissage en tirant sur les barrières.



Les otages sont en général cachés dans les immeubles ou les gamions. Il suffit de tirer dessus pour les libérer. Ils se débrouilleront seuls pour atteindre la sortie.

## AVIS OUI, MAIS...

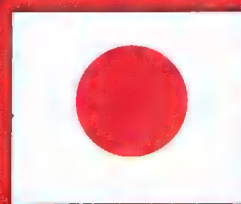
Contrairement aux apparences, Wild Choppers est plus un jeu d'arcade qu'une simulation. Mais un minimum de stratégie est quand même requise. La réalisation est très correcte et laisse présager un très bon résultat pour Rev Limit (le prochain jeu de course de l'éditeur). Quant au contrôle des hélicoptères, oubliez Soviet Strike et autres Thunderhawk, celui de Wild Choppers est assez spécial, et vous mettrez un peu de temps pour vous y habituer. Un jeu à réserver aux amateurs de destruction en 3D analogique.



SPY



Quand on vous disait que les hélicos étaient bien typés...



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SETA**
- Editeur : **SETA**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE**
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **DÉLICAT**
- Difficulté : **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **2**
- Continues : **INFINIS**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Moyenne pour une N64. Des écrans de démo et des scènes du jeu. Pas d'intro.

80%

## GRAPHISMES

D'une N64, on peut s'attendre à mieux, mais les hélicos sont bien détaillés.

84%

## ANIMATION

Malgré tous les sprites, les ralentissements sont presque imperceptibles.

90%

## MUSIQUE

Du hard bien américain et aérien. Très speed et bourrin.

89%

## BRUITAGES

Moyens. A part les explosions, les digits commentent l'action en anglais.

89%

## DUREE DE VIE

Les missions sont difficiles et les missiles comptés. Prise en main délicate.

86%

## JOUABILITE

La maniabilité est un peu bizarre, mais on s'habitue.

85%

## INTERET

Malgré une maniabilité déconcertante, Wild Choppers ravira les fans de la série des Strike. La difficulté est en acier, mais c'est une réussite.

85%

# STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

Alors jeune Luke Skywalker, réussirez-vous vaincre Dark Vador dans un duel sans merci au sabre laser ? Euh, si je veux...

**Q**ui n'a jamais rêvé d'incarner Luke Skywalker, Yan Solo ou Chebichara ? Tout commence par la célèbre musique d'introduction de "Star Wars" et une scène cinématique en images de synthèse sympathique. La plupart des modes de jeu utiles sont présents. En Team Battle, des groupes de personnages s'affrontent tour à tour, comme dans KOF. Le mode Survival vous veut affronter vos adversaires sans vous laisser le temps de souffler jusqu'à ce que mort s'ensuive. Un mode Versus vous permettra d'écarter votre petit frère ou une copine... Pauvre petite Gia, qui se croyait de taille à affronter l'ignoble Panda. Elle en a encore les fesses toutes rouges... Enfin, dans le mode Arcade, vous défiez Dark Vador pour l'envoyer en enfer rejoindre Switch et les 40 voleurs de Twix. A la manière de Toshinden, vous pouvez esquiver d'un pas de côté. Les combattants possèdent une arme – sabre laser, arbalète, pistolet... – mais peuvent aussi se battre à mains nues. Les combats se déroulent en un round, et mieux vaut ne

pas tomber, sinon c'est la fin... La maniabilité est particulièrement mauvaise, ce qui rend l'utilisation des quelques coups spéciaux très difficile. On peut quand même faire des Furies, qui sont très efficaces. Enfin, pas besoin de s'en servir pour battre la console qui est vraiment trop bête. Quelques coups de pieds bas, un peu de patience, et on finit le jeu très facilement.

Yan Solo en difficulté.

On peut tourner autour de son adversaire comme dans Toshinden.

Le pistolet laser fait très peu de dégâts.



## AVIS NON !

Autant j'aime "Star Wars", autant je suis déçu par ce jeu. Et, pourtant, l'idée de disputer des duels au sabre laser m'avait emballé. Les graphismes sont un peu carrés, et les décors, loin d'être fantastiques. Quant à la maniabilité, elle est tout simplement à chier ! La console fait n'importe quoi et vos adversaires tombent du ring tout seuls. Imaginez le premier Toshinden, en plus laid et encore moins jouable, et vous aurez une idée du dégât intitulé Masters of Teras Kasi. Oubliez vite ce jeu, il déshonore "Star Wars".



La princesse Leia n'est pas très réaliste...



Un faux Dragon Punch assez utile.



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
ANGLAIS  
Textes :  
ANGLAIS

● Développeur : LUCASART  
● Editeur : LUCASART  
● Prix : D  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● BASTON

### PRESENTATION

Une scène cinématique tout à fait sympathique.

### GRAPHISMES

Les personnages ne sont pas très fins...

### ANIMATION

C'est un peu lent, mais relativement fluide.

### MUSIQUE

De ce côté, pas de problème.

### BRUITAGES

Ah ! le souffle du sabre laser...

### DURÉE DE VIE

Le jeu se finit vite et vous aurez du mal à trouver un partenaire.

### JOUABILITÉ

La maniabilité est nulle... Il faut un bon moment pour s'habituer.

## INTERET

"Star Wars" est une sacrée vache à lait, mais ce coup-ci, c'est raté. A oublier.

75%

29

à ret

OU

Je joins

Nom : .....

Vite !  
Rejoignez-moi dans  
mes aventures.

# ENTREZ DANS LE MONDE DE MARIO

## ABONNEZ-VOUS A

### Nintendo® MAGAZINE

Bénéficiez de 2 mois  
de lecture **GRATUITE**

11 numéros pour  
**297<sup>F</sup>** seulement au lieu de ~~363<sup>F</sup>~~



Le **seul** magazine officiel Nintendo

### BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements 150, rue Galliéni - 92514 Boulogne Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à **NINTENDO Magazine** pour 11 numéros au prix de **297 F\*** au lieu de ~~363 F~~.

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance :

Adresse : .....

Cod. postal : .....

# SHADOW MASTER

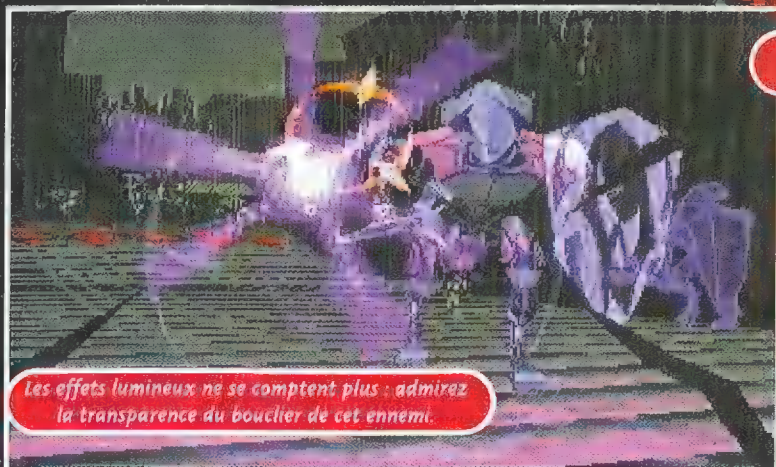
*Shadow Master est le tout nouveau jeu de Psygnosis. Ce Doom-like était attendu au tournant après le très décevant Lifeforce Tenka. Verdict...*

**A** la différence des classiques Doom-like, Shadow Master vous invite à prendre place à l'intérieur d'un buggy très sophistiqué. La vue est subjective, c'est-à-dire que l'action est vue par les yeux du pilote. Les sensations n'en semblent que plus réelles. Sur l'écran de jeu apparaissent diverses informations très utiles : vos points de vie, tout du moins celle de votre buggy, l'état de chauffe de vos lasers, vos réserves de munitions, un radar avec in-linaison du terrain sur lequel on évolue, un viseur et une représentation en fil de fer des cibles "lockées" par le radar. Rassurez-vous, toutes ces informations n'encombrent pas l'écran, car elles apparaissent en transparence.

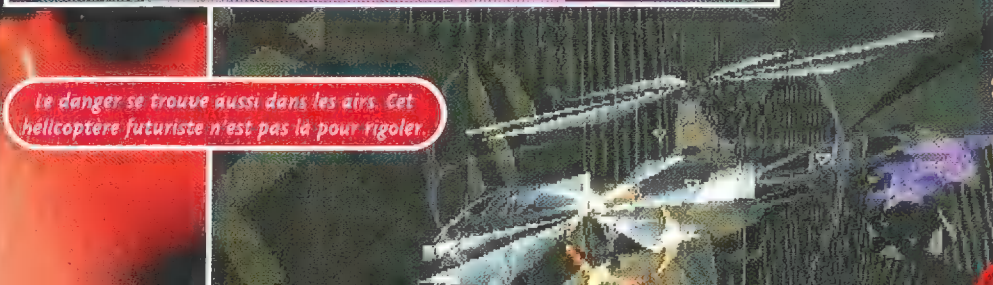
Le but du jeu est très simple : avancer de niveau en niveau afin d'atteindre le boss final, le Shadow Master, pour le détruire. Evidemment, avant d'y arriver, bien des dangers vous guettent : près de 80 monstres différents attendent pour vous faire la fête. Certains sont gigantesques et comptent pas moins de cinq cents polygones texturés ! Pour faire face à cette menace, votre buggy est équipé d'un laser que l'on "customise" en progressant. Au final, ce sont pas moins de 8 armes différentes qui équiperont votre véhicule. Les graphismes sont bien évidemment en 3D temps réel, et de nombreux effets lumineux viennent ponctuer les phases de combat et d'explosions. Un vrai feu d'artifice !



*La taille de vos adversaires est parfois impressionnante. Et dire que l'animation n'en est pas pour autant ralentie !*



*Les effets lumineux ne se comptent plus : admirez la transparence du bouclier de cet ennemi.*



*Le danger se trouve aussi dans les airs. Cet hélicoptère futuriste n'est pas là pour rigoler.*

## AVIS CIRCULEZ !

Je ne suis pas un grand amateur de Doom-like, mais je suis capable de dire si un jeu est bon ou inintéressant. Shadow Master se place à mon goût dans la seconde catégorie. Certes, il est techniquement très clean et très soutenu dans son action, mais où est l'intérêt de bouffer des kilomètres de labyrinthes, en ne faisant que tirer ? Dans Doom il y a une ambiance... des clefs à trouver... On a l'impression de participer à quelque chose. Shadow Master est froid... que dis-je glacial, pas drôle et creux.



## AVIS

Shadow Master est un jeu de tir en 3D temps réel. L'animation n'en est pas pour autant ralentie !



## TA MÈRE LE BOSS !

On ne compte plus les boss de mi-niveau et de fin de niveau dans Shadow Master. Leur taille est généralement impressionnante et leur puissance de feu toujours élevée. Un conseil, visez leur point faible, ils en ont toujours un.



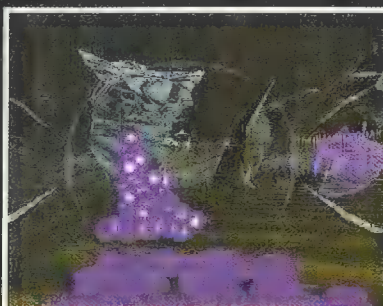
Cette gigantesque tête ne perdra de l'énergie que si vous lui tirez dans l'occiput (ce n'est pas sale).



Une pieuvre dont les tentacules se terminent par des armes terrifiantes / Tu le crois ça ? (©AHL / 835). Visez l'œil !



Le Shadow Master en personne. Toutes les parties de son corps sont sensibles à vos lasers.



Les graphismes sont le point fort du jeu : ce dragon d'acier ne crache pas des flammes virtuelles !

Les lumières se réfléchissent en temps réel sur les décors.

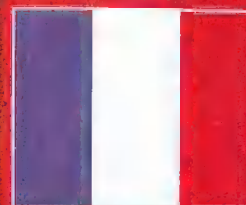
## AVIS OUI, MAIS...

Shadow Master est un Doom-like spectaculaire tant ses effets spéciaux sont somptueux. Les explosions sont monstrueuses et les textures des ennemis et autres éléments du décor impressionnants. La Playstation s'en donne à cœur joie. Cependant, un beau jeu n'est pas forcément un bon jeu.

Shadow Master se révèle rapidement répétitif, un peu trop bourrin et pas vraiment fun. Nous sommes loin d'un GoldenEye sur Nintendo 64 ou d'un Duke Nukem. Il n'en reste pas moins que ce titre est bien mieux que Lifeforce Tenka. En progrès donc, mais peut mieux faire.



NIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : HAMMERHEAD
- Editeur : PSYGNOSIS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- DOOM-LIKE/SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

L'introduction du jeu est, comme toujours chez Psygnosis, très soignée.

90%

## GRAPHISMES

Spectaculaires ! Les effets de transparence n'en finissent plus de nous épatier.

92%

## ANIMATION

Souple et rapide. Pas de ralentissements à signaler.

92%

## MUSIQUE

Vos amis apprécieront, vos voisins, moins.

90%

## BRUITAGES

Le son des explosions couplé aux effets visuels fait que l'on se prend au jeu.

89%

## DUREE DE VIE

Le jeu comporte 16 niveaux de difficulté progressive. Mais l'action est répétitive.

88%

## JOUABILITE

Bonne avec une manette, excellente avec le nouveau pad analogique.

89%

## INTERET

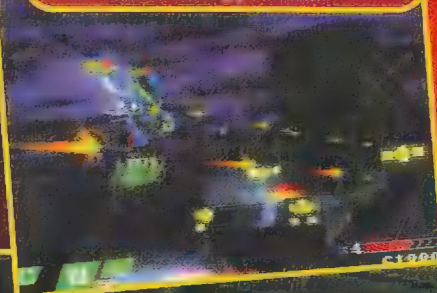
Shadow Master est un très beau Doom-like. Cependant, l'action est trop répétitive, et le jeu n'est finalement pas si fun que ça.

85%

# STATION EINHÄNDER

*Square Soft multiplie les sorties de jeux sur tous les fronts ! Cette fois-ci, l'éditeur s'attaque au shoot them up, un genre sous-représenté sur Playstation. Les amateurs du genre peuvent se réjouir !*

On voit distinctement les lance-missiles au-dessous du vaisseau.



**E**inhänder est un shoot them up à scrolling horizontal, ce n'est que de temps à autre, grâce à la 3D, on a droit à des changements d'angle de vue assez impressionnants. On peut choisir entre plusieurs vaisseaux. Vous possédez un tir de base. Vous ramassez par la suite des

Le jeu est trop sombre.



options qui se greffent au-dessus ou au-dessous de la coque de votre appareil. Suivant le vaisseau que vous avez choisi, vous disposez de deux ou trois emplacements pour stocker les armes. Vous pouvez en utiliser une ou deux en même temps. Les munitions étant limitées, mieux vaut ne pas les gaspiller. Les armes sont assez variées : du canon au sabre laser en passant par la grenade... À vous de choisir celle adaptée à chaque situation. Vous rencontrez nombre de boss et de mini-boss tout au long des niveaux qui ne sont, du reste, pas vraiment délimités. On erre sans savoir vraiment où, car il n'y a pas de coupure entre les niveaux comme dans Gradius. À part ça, c'est un shoot them up classique. Le vaisseau dirigé est un peu gros et on a parfois du mal à se glisser entre les tirs adverses. Un impact suffit à vous envoyer par le "fond"... Qui plus est, vous ne recommencez pas immédiatement là où vous êtes mort ! Ce qui implique qu'il

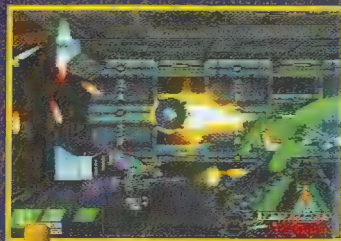
faudra tuer un boss avec un seul vaisseau. Les décors sont assez sombres et pas très soignés. Pour ce qui est de la musique, Square ne trahit pas sa réputation et signe là encore une BO du tonnerre.

## BOBOSS

Les boss sont vraiment très variés. Ils vont du petit teigneux au gros monstre étalé sur plusieurs écrans. Ce qui leur est commun, c'est qu'ils ont tous un point faible et se transforment parfois à plusieurs reprises !



Une vue spectaculaire mais qui peut dérouter.



## AVIS OUI !

Je suis un fan des shoot them up, depuis longtemps... Et, croyez-en mon expérience, Einhänder est un bon jeu. Il est assez technique, et plutôt bien réalisé. Son classicisme est gage d'efficacité et plaira aux amateurs du genre. Même si ce shoot n'est pas le meilleur du genre, c'est tout de même un titre à posséder. Et s'il manque d'originalité, pourquoi boudier son plaisir alors qu'il y a si peu de bons shoots sur Playstation. En un mot : bonne chance !



Il faut trouver le point faible de chaque boss.

# DER



Où suis-je ? Dans la gerbe de flammes...

Il ne faut pas se cogner dans le décor.



Eh non, votre vaisseau n'est pas invisible... Vous vous êtes encore fait dégommer !



## AVIS OUI !

C'est avec un plaisir certain que l'on accueille le premier shoot de Square. La qualité graphique et l'animation d'Einhander sont dignes des précédentes œuvres sorties par l'éditeur. On a le choix entre quatre vaisseaux et on se balade à travers les niveaux dans une ambiance du tonnerre, à cent à l'heure. Les boss sont impressionnants et le système d'armes bien configuré. On regrettera toutefois l'opulence du vaisseau contrôlé. Reste que ce titre est digne des meilleurs jeux du genre sur Playstation. Aux armes, amateurs !

SWITCH

TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SQUARE SOFT**
- Editeur : **SQUARE SOFT**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **SHOOT THEM UP**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **4**
- Continues : **9**
- Sauvegarde : **-**

## PRESENTATION

Une intro en images de synthèse très sympa.

90%

## GRAPHISMES

Les décors sont un peu simples, mais il y a parfois de bons effets 3D.

85%

## ANIMATION

Pas très rapide, mais fluide.

89%

## MUSIQUE

Square est toujours aussi doué de ce côté-là.

90%

## BRUITAGES

Bien échantillonnés.

85%

## DUREE DE VIE

Ce n'est jamais le point fort des shoots, mais on y revient facilement.

84%

## JOUABILITE

Le vaisseau est maniable, mais un peu gros...

83%

## INTERET

Même s'il reste un ton en dessous de Raystorm ou Thunderforce 5, Einhander comblera les amateurs de shoot them up.

90%

# X-MEN VS STREET FIGHTER



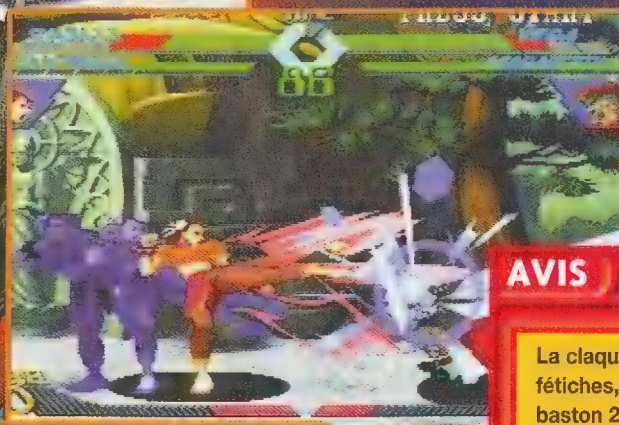
*Lorsque cet X-Men Vs Street Fighter est sorti en arcade, l'idée du jeu était alléchante ! Le voir débarquer sur Saturn en bénéficiant d'une réalisation impeccable constitue une magnifique surprise. Révissez vos coups spéciaux parce que ça va chauffer.*

**X**-Men Versus Street Fighter est un jeu de baston en 2D dans la grande tradition des jeux Capcom. Ne vous méprenez pas, car il regorge d'originalité. Tout

d'abord, il est vendu avec une cartouche de 4 Mo de mémoire, qui n'a rien à voir avec celle de SNK. Elle resservira vraisemblablement pour les prochaines adaptations de jeux Capcom. On est tout d'abord étonné par le soin apporté à la réalisation technique du jeu. Les effets lors des coups spéciaux des combattants de Street ont été améliorés, comme, par exemple, les Yuga Fire de Dhalsim. Certains décors se modifient en cours de combat, comme dans X-Men, et on peut en détruire certaines parties. Vous connaissez certainement la plupart des combattants présents dans ce jeu. Ils

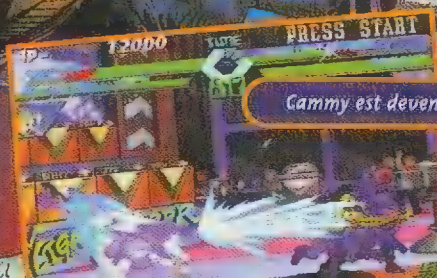
possèdent en général deux Furies qu'ils peuvent effectuer lorsque la barre de Power est remplie à son maximum. Grâce aux boutons "L" et "R", elles sont assez simples à exécuter, plus besoin d'appuyer sur les trois boutons de poing ou de pied. Pour ce qui est des matchs, les combats ne se déroulent pas en round : vous choisissez deux héros chez les X-Men ou les Street Fighter qui affronteront un binôme adverse. Vous pouvez changer de personnage à volonté en cours de combat. Quand vos deux personnages n'ont plus d'énergie, vous êtes fini... Ils peuvent dasher, faire des super sauts et des Combos gargantuesques ! Le mélange est assez homogène et les deux "équipes" se valent. Les possesseurs de Saturn auront été gâtés en cette fin d'année. Entre ce jeu, Dead or Alive et Samourai 4... ça va faire mal !

Bison reste un adversaire dangereux.



Les Furies sont très utiles.

Cammy est devenu très rapide !



## AVIS OUI !

La claque totale ! En mélangeant ses deux séries fétiches, Capcom montre encore une fois qu'en baston 2D, c'est lui le roi. Je n'ai jamais vu aussi rapide ni aussi speed. Du grand art ! La maniabilité est au top. Etant une grande fan de Street Fighter, les améliorations des anciens coups m'ont impressionnée. Finalement, même si la cartouche coûte plus cher, on peut être sûr qu'elle sera amortie par les prochains jeux Capcom. Et, franchement, je ne vois pas comment ils pourraient adapter ça correctement sur Playstation.



## AVIS

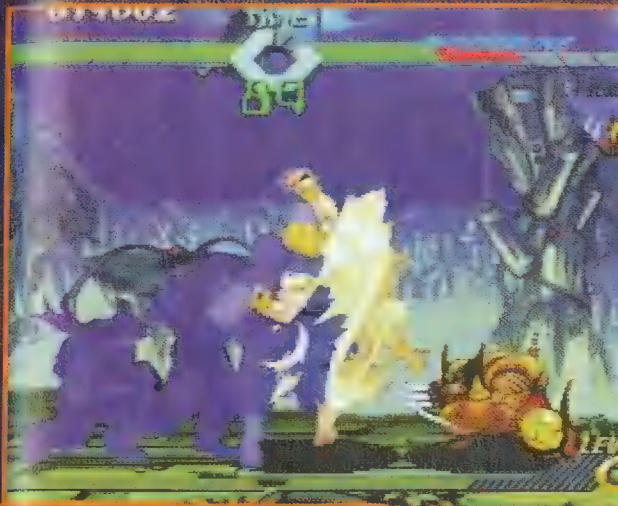
X-M



PAN

## APOCALYPSE

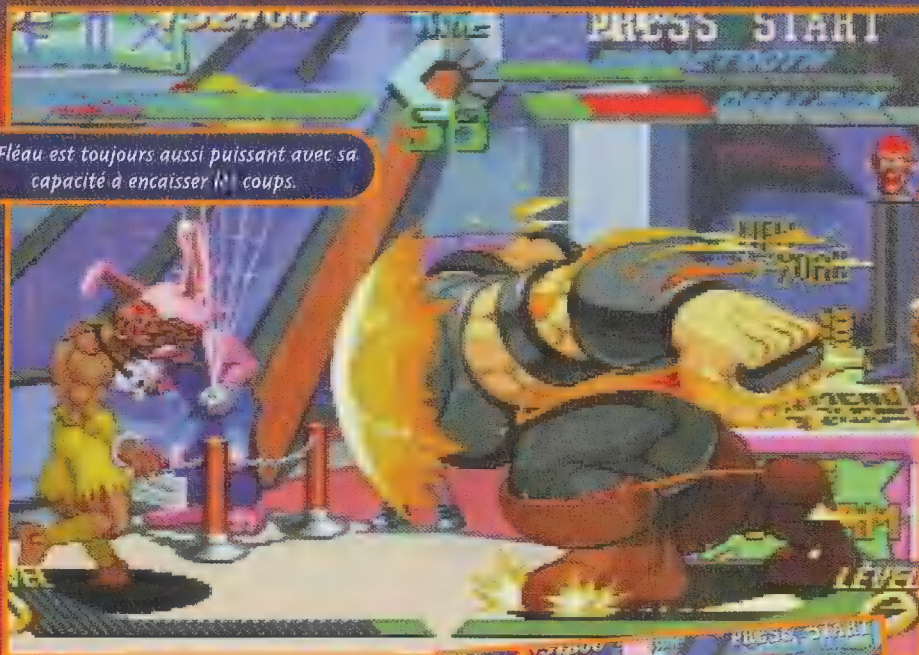
Le dernier boss n'est pas un combattant de taille normale. Il ne vous attaque qu'avec son poing qui se transforme en vrille, à esquiver absolument. Sans oublier quelques petits satellites à laser par-ci par-là... Il va falloir être rapide et utiliser souvent le super saut.



Ken s'enflamme lors de son Dragon Punch.



Impressionnant comme dernier boss, non ? Visez la tête.



Le Fléau est toujours aussi puissant avec sa capacité à encaisser les coups.



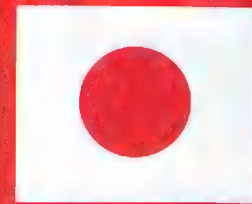
Dhalsim met le feu aux planches !

## AVIS OUI !

X-Men Vs SF a fait l'objet d'une réalisation technique stupéfiante ! On voit concrètement à quoi sert la cartouche Add-up de Capcom. Les graphismes sont impressionnants de beauté, l'animation d'une rapidité étonnante, même sur une console française. La maniabilité ne souffre d'aucun défaut, et les coups sortent sans problème. Avec ce jeu, Capcom signe son chef-d'œuvre : ce n'est pas seulement le meilleur jeu de baston 2D sur Saturn, c'est aussi le meilleur jeu de baston toutes consoles et tous genres confondus !



PANDA



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **-**

- Développeur : **CAPCOM**
- Editeur : **CAPCOM**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BASTON**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **PEU ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : **4**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **-**

## PRESENTATION

De ce côté, les jeux Capcom pèchent un peu.

80%

## GRAPHISMES

Les sprites sont de bonne taille et les décors superbes.

94%

## ANIMATION

Très rapide, fluide... Bref, impeccable.

95%

## MUSIQUE

Classique, rien de transcendant.

84%

## BRUITAGES

Rien de spécial, c'est propre.

85%

## DUREE DE VIE

A deux c'est génial, seul c'est bien aussi.

93%

## JOUABILITE

La prise en main est facile et rapide.

95%

## INTERET

Que dire si ce n'est que c'est tout simplement le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues ou la quintessence du jeu de baston, au choix.

95%

# Namco Museum

On pensait qu'avec le cinquième volume du Namco Museum s'achevait cette série de compilations. Erreur ! Namco nous ressert le couvert avec un nouveau "best of" de ses jeux d'arcade.

**R**ien ne distingue cette nouvelle compilation des autres : une intro en images de synthèse, un musée virtuel dans lequel on trouve des renseignements sur les jeux présents sur le CD et une demi-douzaine de jeux disponibles. Le principe de Namco Museum Encore est en tout point identique aux cinq compilations Namco Museum précédentes. Les amateurs de jeux d'arcade des années 80 apprécieront cette suite, car les jeux qu'elle propose sont pour la plupart très agréables. King of Balloon est de loin le plus ringard de tous : ses graphismes et son principe ressemblent fortement à Galaxian ou Space Invaders. Rien de transcendant. Motos n'a rien à voir avec une quelconque course de motos. Le principe du jeu est de pousser tous ses adversaires hors du ring.

Facile et très amusant. Sky Kid est un shoot'em up très classique : à bord de votre vieux coucou, vous devez effectuer diverses missions pour votre état-major. Rompers est un superbe jeu de réflexion qui s'inspire de Lady Bug et de Pac Man. Le but est de récupérer toutes les clés du niveau pour passer au suivant. On peut pousser certains murs pour écraser les ennemis et chapper quelques gadgets qui rapportent des points. Un principe aussi simple qu'efficace. Dragon Saber est la suite du célèbre Dragon Spirit (que l'on trouve dans Namco Museum Vol. 5). Un superbe shoot'em up comme AHL les aime. Rolling Thunder fait aussi partie de cette compilation. Le plus célèbre jeu de plates-formes après Jane Birkin arrive enfin sur Playstation, et c'est un vrai régal. Les connaisseurs savent de quoi je parle. Enfin, un jeu très bizarre dont le nom japonais ne dira rien à personne : Wonder Momo (ça

ne s'invente pas !). Vous incarnez une jeune lycéenne sur une scène de théâtre et devez affronter les comédiens qui viennent à vous. Nul, moche (les graphismes sont proches de Sailor Moon), un jeu à réserver au Panda.

Motos : boutez vos adversaires hors du ring. Attention aussi à ne pas faire de faux pas, la chute serait fatale.

Sky Kid est un shoot'em up très classique à bord d'un vieux coucou. On peut faire des loopings !

Dragon Saber est la suite de Dragon Spirit. Un très bon shoot'em up qui a fait verser quelques larmes à AHL.

King of Balloon est un shoot'em up qui s'inspire beaucoup de Space Invaders ou de Galaxian. Tirez sur les ballons.

Rompers est un superbe jeu de réflexion dont le principe rappelle celui de Pac Man ou de Lady Bug. Récoltez les clés, faites tomber les murs et sortez du niveau.

Rompers encore : le personnage que vous dirigez pousse un mur pour le faire tomber sur un ennemi.

## AVIS OUI !

Que dire de cette nouvelle compilation de Namco, si ce n'est que son contenu est intéressant : pas moins de 7 jeux, dont un seul est vraiment mauvais. La moyenne est

remarquable, non ? On trouve des petites perles comme Dragon Saber, Rompers et le fameux Rolling Thunder. La maniabilité est excellente et la prise en main rapide. Les dialogues et autres textes en japonais ne perturbent en rien la compréhension du fonctionnement des jeux : ils parlent d'eux-mêmes.



# ENCORE

ait  
avec

Dragon Saber. il est possible d'augmenter la puissance de tir de votre dragon en récoltant quelques gadgets en chemin.



e Dragon  
up qui a  
s à AHL.

onne sur  
devez  
qui  
ch'ie (les  
E de  
server

## AVIS POUR LES NOSTALGIQUES

Je plaide coupable votre honneur, je suis un incorrigible nostalgique et je ne rate jamais une occasion de rejouer à un vieux jeu qui date au moins de la préhistoire. Tu le crois ça ? Il me faut absolument cette compil rien que pour



Rolling Thunder, un jeu qui m'éclate et qui n'a rien perdu de son fun avec le temps. L'autre titre fort de cette compil est Dragon Saber un bon shoot qui est la suite du célèbre Dragon Spirit. Les autres titres n'offrent pas le même intérêt mais ils sont marrants 5 minutes. A réserver aux collectionneurs.

AHL

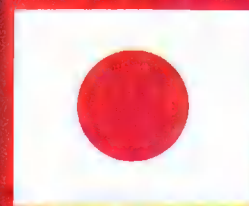


Rolling Thunder. Un des jeux de plates-formes les plus célèbres des années 80 en salle d'arcade, mais aussi sur Megadrive, Atari ST et Amiga.

dirigez  
faire  
ni.

Wonder Momo (quel nom !) : ce beat'em up vous propose d'incarner une jeune fille au look Sailor Moon. Ringard, pas vraiment joli et plutôt ennuyeux !

A nouveau Rolling Thunder. Une partie délicate du jeu : les ennemis se planquent dans les pneus et surgissent par surprise devant vous !



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAP/ANGLAIS**

- Développeur : **NAMCO**
- Editeur : **NAMCO**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- JEUX D'ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : **TRÈS BON**
- Difficulté : **VARIABLE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Continues : **OUI**
- Sauvegarde : **MEMORY CARD**

## PRESENTATION

Une introduction en images de synthèse. Un musée virtuel très intéressant.

87%

## GRAPHISMES

Certains jeux proposent des graphismes de qualité, d'autres sont bien ringards.

83%

## ANIMATION

Pas de ralentissements, mais les animations ne sont pas toujours bonnes.

85%

## MUSIQUE

Les thèmes musicaux n'ont pas changé par rapport aux versions originales.

80%

## BRUITAGES

Convenables pour certains jeux.

80%

## DUREE DE VIE

Avec 7 jeux de qualité, cette compilation devrait vous divertir un certain temps.

87%

## JOUABILITE

La prise en main est très rapide, car les actions à effectuer sont peu nombreuses.

90%

## INTERET

Namco Museum Encore est une compilation d'excellents jeux d'arcade d'antan. Avis aux amateurs !

87%

TEST SATURN



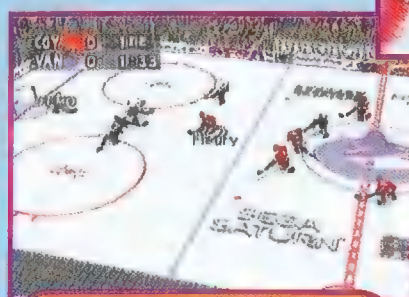
# NHL ALL STAR HOCKEY '98

Des simulations informatiques d'actions spectaculaires à l'aspect épuré de jeu.

*Avec l'hiver et les Jeux olympiques qui approchent, les simulations en rapport avec les sports de glace pointent leur bout du nez. C'est le tour de la Saturn d'accueillir un jeu de hockey : NHL All Star Hockey '98.*

**L**e hockey sur glace est un sport qui a du mal à s'implanter en France, alors qu'aux Etats-Unis ou au Canada, il déplace les foules. Quant à cette version Saturn, elle réunira au maximum 8 joueurs pour disputer des parties endiablées. Toutes les grandes équipes américaines, canadiennes ainsi que la plupart des autres grandes équipes sont réunies dans ce jeu : Los

Angeles, Montréal, New Jersey, Phoenix, Vancouver, mais aussi la Suède, et même la France. Plusieurs options de jeu sont proposées : match d'exhibition, saison régulière (de 11 à 82 matches !), finale de coupe ou tournoi mondial. De quoi satisfaire tout le monde. Sur la glace, 5 caméras sont disponibles à tout instant afin de profiter au mieux des actions : vue de côté, du haut des tribunes, en diagonale, à la verticale (à la Kick off) ou encore une caméra située légèrement en hauteur qui suit constamment le palet. L'ensemble des



La caméra des tribunes offre une très large vue d'ensemble de la patinoire.

graphismes est en 3D ce qui offre un côté très réaliste au jeu : les polygones texturés reprennent les couleurs officielles des équipes et de leur mascotte. Au final, NHL All Star Hockey '98 est une bonne simulation de hockey que les amateurs apprécieront très certainement.



Un mode spécial permet d'arrêter le jeu à tout instant et de promener une caméra virtuelle partout.

Il existe une vue à la verticale, comme dans le célèbre jeu de football Kick Off.



Le sport est très violent et il n'est pas rare de voir des joueurs tomber à terre ou même sortir sur blessés.

Les coups-francs sont l'occasion de belles pagailles. C'est le plus rapide qui aura le palet.

## AVIS OUI, MAIS...

Que ce soit à la télé ou sur console, je ne suis pas un grand amateur de hockey. Ce sport spectaculaire a trouvé ses marques aux Etats-Unis mais, en France, il reste encore marginal. Les rares fans de ce sport apprécieront certainement le jeu : les options sont nombreuses, les animations souples, le mouvement des joueurs réaliste et la réalisation générale est très honnête. Dommage cependant qu'il soit en basse résolution, car les graphismes manquent de finesse. A huit, le jeu devient très amusant.



NIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- Prix : D
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- HOCKEY SUR GLACE

### PRESENTATION

Un clip en musique d'images et d'actions spectaculaires.

### GRAPHISMES

En basse résolution et pas très fins. Les persos sont en 3D.

### ANIMATION

Le mouvement des joueurs est réaliste.

### MUSIQUE

Présente pendant l'intro, mais timide durant les matchs.

### BRUITAGES

Les voix off sont digitalisées en anglais.

### DUREE DE VIE

Avec ses nombreuses options, NHL vous retiendra longtemps.

### JOUABILITE

Il faut de l'entraînement pour diriger correctement son joueur.

### INTERET

Les options sont très complètes. Dommage que les graphismes soient pixelisés.

86%

# POWER GAMES

3615  
POWER  
GAMES

NOUVEAU

Nous rachetons  
vos jeux et  
vos consoles  
aux meilleures  
conditions du  
marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE  
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS  
Tél : 01 43 79 12 22  
Fax : 01 43 79 11 05

Boulevard Diderot  
M Reuilly Diderot  
POWER GAMES



ENEZ DECOUVIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

549 F



la SATURN occaz VF + 1 manette  
+ cadeau 100 f en bons d'achats

SATURN

NEUF SATURN

JEUX VERSION FRANCAISE

JEUX VERSION IMPORT

DUKE NUKEM 3D 349 F  
RESIDENT EVIL VF 349 F  
DRAGON FORCE 349 F  
ENEMY ZERO 349 F  
JURASSIC PARK 2 349 F  
QUAKE 349 F  
FORMULA KART 349 F  
SEGA TOURING CAR 349 F  
SONIC R 349 F  
WARCRAFT 2 349 F  
WIPE OUT 2097 349 F  
WORLDWIDE SOCCER 98 349 F

CHAOS SEED 399 F  
REAL BOUT SPECIAL 399 F / 499 F  
SEGA TOURING CAR 399 F  
GRANDIA 449 F  
Y'S COMPILATION RPG 449 F  
MACROSS 399 F  
MARVEL SUPER HEROES 399 F  
MEGAMAN X 4 399 F  
DEAD ON ALIVE 399 F  
DO DON PACHI 2 399 F  
SHINING FORCE 3 399 F  
STREET FIGHTER COLLECTION 399 F  
PRINCESS CROWN 449 F  
STREET FIGHTER VS X MEN 499 F  
VANDAL HEARTS 349 F

ALIEN TRILOGY 149 F  
FIGHTING VIPERS 149 F  
X MEN 149 F  
DAYTONA USA 2 149 F  
DARK SAVIOR 149 F  
MANX TT 149 F  
EXHUMED 149 F  
COMMAND CONQUER 199 F  
NHL 97 199 F  
NBA LIVE 97 199 F  
FIFA SOCCER 97 199 F  
ALBERT ODYSSEY US 299 F

SATURN

occasion

JEUX VERSION EURO.

FIFA 96 99 F  
ROBOTICA 99 F  
CYBERSPEEDWAY 99 F  
SEGA RALLY 99 F  
WORLDWIDE SOCCER 97 99 F

MYST 149 F  
MYSTARIA 149 F  
SHINING WISDOM 149 F  
EURO 96 149 F  
JACK IS BACK 149 F  
VIRTUA FIGHTER 2 VF 149 F  
TUNNEL B1 149 F  
TOMB RAIDER 149 F  
THEME PARK 149 F  
GUARDIAN HEROES 149 F  
STREET RACER 149 F  
DARKSTALKER 149 F

NINTENDO 64

JEUX EURO.

NOUVEAU

999 F



la NINTENDO 64 VF + 1 manette  
+ cadeau 100 f en bons d'achats

JEUX VERSION FRANCAISE

DOOM 64 VF 449 F  
HEXEN 64 VF 449 F  
GOLDEN EYE 399 F  
WARGOIDS 449 F  
BOMBERMAN 399 F  
MISCHIEFS MAKERS TEL.  
DIDDY KONG RACING 369 F  
BLASTCORPS 399 F  
DUKE NUQUEM 64 469 F  
JEUX OCCAZ A PARTIR DE 299 F TEL.

ACCESSOIRES N64

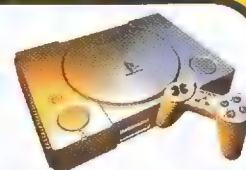
PACK VIBREUR 99 F  
ADAPTEUR UNIVERSEL 149 F  
MEMOIRE 256 K 99 F  
JOYPAD OFFICIEL COULEUR 199 F  
ACTION REPLAY 349 F

DIDDY KONG

GOLDEN EYE

NOUVEAU

1090 F



+ 2 manettes + memory card  
+ cadeau 100 f en bons d'achats

PLAYSTATION

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

PARASITE EVE 549 F  
GRAN TOURISMO 499 F  
BIO HAZARD 2 499 F  
RESIDENT EVIL 2 US 449 F  
TALES OF DESTINY 499 F  
BLOODY ROAR 449 F  
BOMBERMAN WORLD 499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE 329 F  
AIR COMBAT 2 299 F  
ODD WORLD L'ODYSSEY D'ABE 349 F  
COLONY WARS 349 F  
CRASH BANDICOOT 2 329 F  
CROC 349 F  
DISC WORLD 2 299 F  
DEATHTRAP DUNGEON 349 F  
DYNASTY WARRIORS 349 F

FIGHTING FORCE 329 F  
FORMULA ONE 97 349 F  
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 329 F  
DRAGON BALL Z FINAL BOUT 299 F  
G POLICE 349 F  
FINAL FANTASY 7 VF 369 F  
HERCULE 329 F  
MOTO RACER 349 F  
FIFA SOCCER 98 349 F  
MONOPOLY 299 F  
NBA LIVE 98 349 F  
NHL HOCKEY 98 349 F  
NIGHTMARE CREATURES 349 F  
PANDEMONIUM 2 349 F  
STREET FIGHTER EX PLUS 299 F  
TEST DRIVE 4 349 F  
TENNIS ARENA 349 F  
RAPID RACER 299 F  
RISK 299 F  
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299 F  
SOUL BLADE 349 F  
TOMB RAIDER 2 349 F  
TOURING CAR CHAMPIONSHIP 349 F  
TIME CRISIS + GUN 499 F  
THEME HOSPITAL 349 F  
V RALLY 349 F

PLAYSTATION

occasion

SHOWAVE ASSAULT 99 F  
DESTRUCTION DERBY 99 F  
TOTAL ECLYPSE 99 F  
GOAL STORM 99 F  
KILLER THE BLOOD 99 F  
RIDGE RACER 99 F  
BLAM MACHINE HEAD 99 F  
NBA JAM TE 99 F  
MAGIC CARPET 99 F  
FIFA SOCCER 96 99 F  
TUNNEL B1 99 F  
TOTAL NBA 96 99 F  
STARBLADE ALPHA 99 F  
SPEEDSTER 99 F  
ADIDAS POWER SOCCER 99 F  
TOSCHINDEN ARENA 99 F  
OLYMPIC SOCCER 99 F  
SLAM AND JAM 96 99 F  
FORMULA 1 99 F  
PITBALL 99 F  
DEFCON 5 99 F

JACK IS BACK 129 F  
LOADED 129 F  
THUNDER HAWK 2 129 F  
WING COMMANDER 3 129 F  
FADE TO BLACK 149 F  
THE D 149 F  
DISC WORLD 149 F  
BURNING ROAD 149 F  
TIME COMMANDO 149 F  
FIFA SOCCER 97 149 F  
NEED FOR SPEED 149 F  
RIDGE REVOLUTION 149 F  
HARDCORE 4X4 149 F  
TOBAL N° 1 149 F  
ALIEN TRILOGY 149 F  
RAYMAN 149 F  
EXTREME GAMES 149 F  
RELOADED 149 F  
TRACK AND FIELD 149 F  
AGILE WARRIOR 149 F  
STREET RACER 149 F  
DISRUPTOR 199 F  
DIE HARD TRILOGY 199 F  
DESTRUCTION DERBY 2 199 F

PORSCHE CHALLENGE 199 F  
KING'S FIELD 199 F  
EPIDEMIC 199 F  
LEGACY OF KAIN 199 F  
INDEPENDANCE DAY 199 F  
FIRO AND KLAWD 199 F  
NBA LIVE 97 199 F  
NEED FOR SPEED 2 199 F  
RESIDENT EVIL 199 F  
RAGE RACER 199 F  
TOMB RAIDER 199 F  
TOTAL NBA 97 199 F  
ONSDIE 199 F  
CRASH BANDICOOT 199 F  
PANDEMONIUM 199 F  
SUIKODEN 199 F  
VANDAL HEARTS 249 F  
ISS PRO 249 F  
JONAH LOMU RUGBY 249 F  
MICROMACHINE V3 249 F  
V RALLY 249 F  
SOULBLADE 249 F  
WING COMMANDER 4 249 F  
RAPID RACER 249 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES  
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	RIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

# SILHOUETTE MIRAGE

*Voici un jeu très rigolo qui comblera les possesseurs de Saturn en manque de plates-formes.*

**L**'héroïne a la moitié du corps bleu et l'autre rouge. Ce qui implique que selon le sens dans lequel elle se déplace, elle présente son profil bleu ou son profil rouge. Pour affronter un ennemi rouge et lui occasionner des dégâts, elle devra présenter son profil bleu. Son arme de base n'est pas très puissante, mais elle en achètera d'autres bien plus destructrices en ramassant les pièces que les ennemis abandonnent. Elle peut attraper et frapper ses adversaires, ou se protéger avec un bouclier d'énergie. Mais là encore, attention aux couleurs si vous voulez que son bouclier renvoie les tirs ennemis ! Ce n'est pas tout, votre héroïne peut faire un triple-saut, grâce à ses petites ailes, glisser en attaquant ses adversaires, mais

aussi courir assez vite pour se retrouver la tête en bas dans certains parcours. Le jeu alterne des parties de plates-formes où il faut être précis et des parties action où les ennemis arrivent par vague pour vous éliminer. Bien sûr, vous affronterez plein de boss : au moins deux ou trois par niveau. Ils sont assez délire, mais pas pour autant faciles à détruire. Les graphismes sont très mignons et le jeu est bourré de petits gags à la japonaise. Ajoutez une bonne durée de vie et beaucoup de fun, et vous obtenez Silhouette Mirage.

De beaux effets de lumière égailent les décors.

Le bouclier de lumière permet aussi de freiner sa chute.

Le lapin trafiquant d'armes.

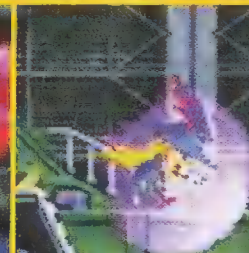
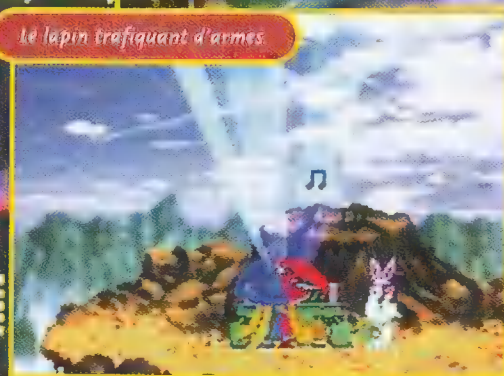
## AVIS OUI !

Ma foi, j'ai bien accroché à ce jeu. Il est très mignon, maniable... mais aussi original avec son système de couleurs. L'humour ne manque pas, avec beaucoup de gags à la japonaise... et il y a

plein de boss. En fait, c'est une sorte de Parodius des jeux de plates-formes. Mais ne croyez pas pour autant qu'il est facile. Grâce à son excellent système d'armes, Mirage fait partie de ces jeux qui détendent et avec lesquels on passe un bon moment.



PANDA



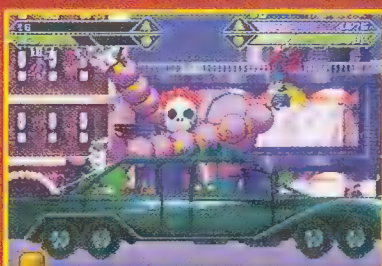
Et la part...

## LES BOSS

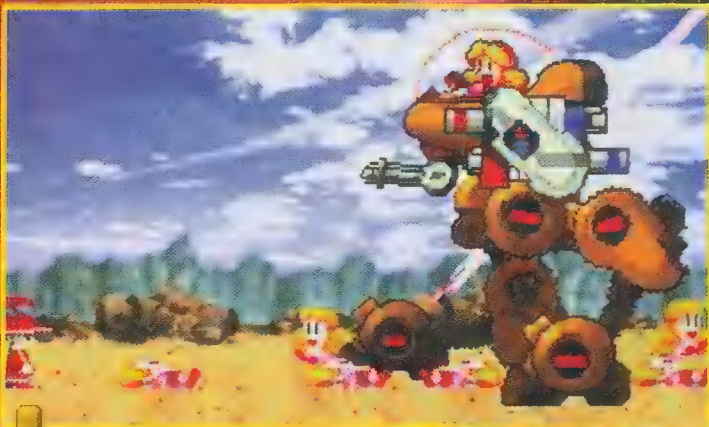
Les boss sont tous assez délirants. Mais ils ne sont pas faciles à neutraliser. Il existe en général une technique bien précise pour les avoir. A vous de la trouver.



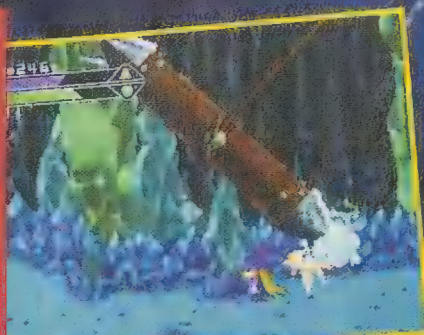
Un loup-garou, c'est méchant.



Encore un boss bien délire !



Un boss assez grand, n'est-ce pas ?



Baisse la tête, t'auras l'air d'un coureur !



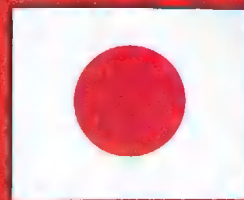
Le jeu zoome automatiquement.

## AVIS OUI, MAIS...

Silhouette Mirage n'est pas du genre à attirer l'œil. Mais en y accordant plus d'attention, on retrouve un jeu de plates-formes 2D comme on les aimait. Graphiquement, Silhouette Mirage s'en sort plutôt bien, et l'idée des codes de couleurs est excellente. Les boss sont coriaces et vraiment originaux. Pour maîtriser parfaitement la palette des mouvements du perso, il faudra un petit moment d'adaptation, et surtout beaucoup d'analyse des couleurs et des ennemis pour s'en sortir. Les amateurs seront comblés.



GIA



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **TREASURE**
- Editeur : **ESP**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **PLATES-FORMES**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **8**
- Sauvegarde : **-**

## PRESENTATION

Un très bon dessin animé en plein écran.

93%

## GRAPHISMES

Les sprites sont très mignons et les décors sympas.

90%

## ANIMATION

Tout va bien de ce côté-là.

88%

## MUSIQUE

Rien de bien spectaculaire...

83%

## BRUITAGES

Ils sont parfois amusants, dans l'esprit du titre.

85%

## DUREE DE VIE

Le jeu est long et pas évident.

89%

## JOUABILITE

Parfaite après quelques minutes d'adaptation.

90%

## INTERET

Ça faisait longtemps que la Saturn manquait d'un bon jeu de plates-formes, à la fois original, marrant et bien fait. Silhouette Mirage tombe à pic.

85%

# FIFA 98

*Vous devez être au courant qu'il y a une Coupe du monde de foot en 98 : Donc, ne vous inquiétez pas s'il y a des brouettes de jeux de ballon rond qui sortent tous les mois... c'est normal, et ce n'est pas parti pour s'arrêter ! Voici le tour de la cuvée 98 de Fifa...*

**F**ifa 98 est un jeu de foot en 3D, avec divers angles de vue, comme d'habitude. Ce qui est plus surprenant, c'est que seuls deux ou trois sont injouables. Vous pouvez choisir les équipes nationales ou celles des différents championnats. Nous avons donc opté pour le PSG et vérifié que Revault avait bien remplacé Lama dans les buts. Les menus d'options, qui permettent de changer les tactiques, les formations, la météo, etc., sont très bien présentés et très complets. Les joueurs peuvent faire des passes, courir, shooter... Passons à ce qui est plus original : ils peuvent zigzaguer pour dribbler un défenseur. De même, ils sautent en envoyant la balle en l'air pour éviter un tackle glissé. Vous construirez de belles actions, d'autant que le système de passes permet d'envoyer le ballon à un endroit où il n'y a pas de joueur pour lancer un attaquant vers le but. Ce qui permet de passer une ligne de défense sans se faire

prendre par le hors-jeu. Bonne nouvelle, les joueurs que vous ne dirigez pas restent actifs, ils tactent l'adversaire ! C'est du quasiment jamais vu. L'animation manque de fluidité et de vitesse. L'ambiance sonore elle, est très réussie, ce qui est plutôt rare. Bref, Fifa 98 se révèle bien meilleur que le volet précédent, il reste très réaliste et jouable et ne souffre pas de gros défauts. Bref, c'est un bon choix.

## AVIS OUI, MAIS...

J'appréhendais d'allumer ma Playstation car, ces derniers temps, E.A. s'est un peu laissé aller avec la série des Fifa. Grosse surprise, ce jeu est bien ! Tout d'abord, les graphismes sont très soignés et les différentes vues restent jouables. Et si la maniabilité n'est pas exemplaire, le jeu reste réaliste. On peut construire de belles actions, très variées. On notera juste quelques problèmes au niveau de l'animation, pas très fluide et un peu lente.



PANDA



Un centre au millimètre pour une reprise à la tête.

La lutte est rude

## TROMPER LE GOAL !

Pour marquer un but, le mieux est de se placer le plus près possible du goal... On peut centrer, slalomer entre les défenseurs... éventuellement s'écrouler comme un spaghetti dans la surface de réparation.



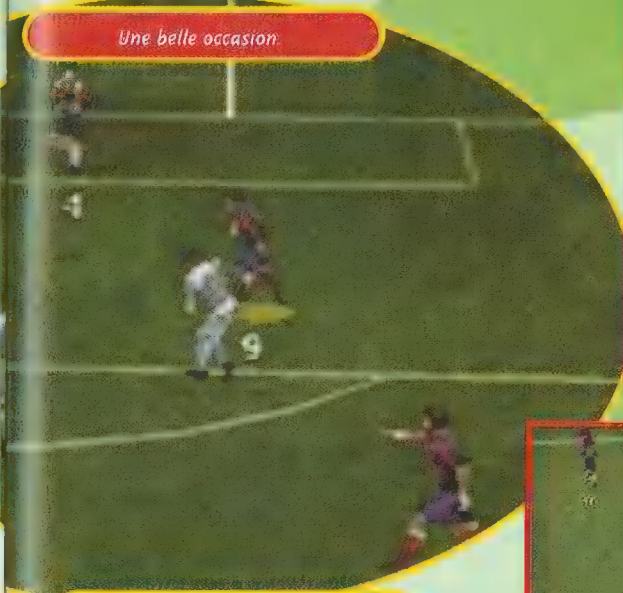
Un coup franc au milieu du terrain.



Les corners sont une bonne occasion de marquer.



Une superbe tête plongeante.



Le gardien est bien sorti.



Il neige, mais cela n'empêche en rien de pratiquer un jeu très aérien.



Une petite aile de pigeon pour passer un défenseur.

## AVIS OUI, MAIS...

Fifa frappe fort ! Une intro démentielle, des options superbes et même des séquences filmées vous montrant la ville dans laquelle va se dérouler le match. Le tout d'une excellente qualité : c'est très appréciable. Toutes les équipes sont présentes, et le terrain de foot est bien fait. Par contre, le jeu en lui-même ne se prend pas en main aisément. La maniabilité n'a rien d'exceptionnel, et l'animation des joueurs pourrait être meilleure. Mais bon, Fifa 98 reste tout de même un très bon jeu de foot, qui ravira les fans.



CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A. SPORT
- Editeur : E.A. SPORT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOT
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Très soignée, il y a même des scènes pour présenter certains stades.

91%

## GRAPHISMES

Très bonne réalisation des joueurs et du terrain.

90%

## ANIMATION

Le point faible du jeu. Elle manque de fluidité.

82%

## MUSIQUE

De bons efforts, louables pour un jeu de foot.

86%

## BRUITAGES

Là aussi, des efforts sensibles.

87%

## DUREE DE VIE

Seul, c'est bien ; à deux, c'est mieux...

92%

## JOUABILITE

Pas très évidente, il y a quelques défauts, mais on s'habitue.

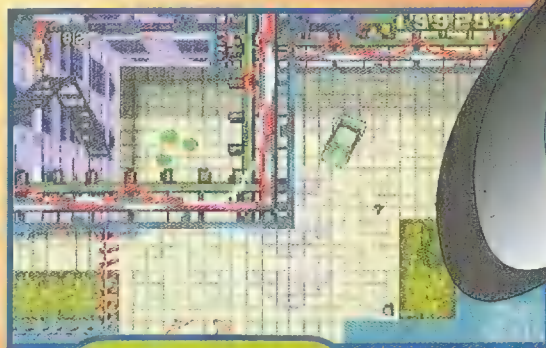
88%

## INTERET

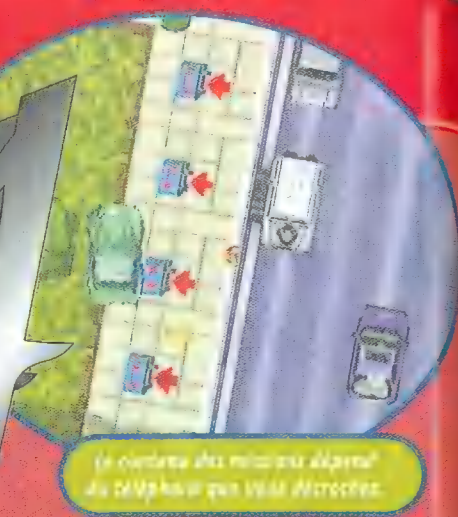
Ce nouveau Fifa constitue une excellente surprise. Après des volets décevants, on obtient enfin un bon jeu, pas autant qu'ISS, mais il s'en approche.

89%

# GTA



Un bon moyen de gagner les points pour atteindre les niveaux de la loi. On ne dit pas tout d'un coup les résultats des véhicules sur les routes. Améliorer en son état...



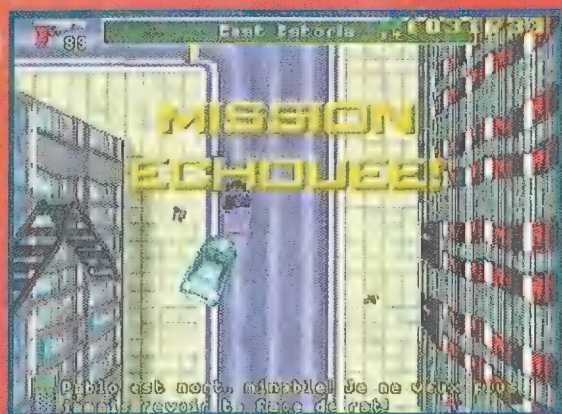
Le contenu des missions de GTA est un peu plus intéressant.

**DMA**, que vous connaissez pour ses excellents Lemmings, aime les jeux originaux. Son GTA (Gran Theft Auto pour les intimes) n'échappe pas à la règle, puisque vous y jouerez le rôle d'un jeune malfrat qui va tout faire pour devenir le capo de son clan mafieux. Nous sommes loin, très loin du politiquement correct d'un certain Nintendo !

**V**ous débutez le jeu comme piéton. Vous n'allez pas tarder à comprendre que, pour faire avancer votre perso, vous devrez appuyer sur un bouton (c'est assez peu courant pour être signalé). Mais bon, être à pied, ça va cinq minutes. Vous arrêtez donc une caisse, vous virez le conducteur et vous prenez les commandes. Tiens, voilà un message sur votre "pager" : Bubby, votre patron, a un boulot pour vous. Rendez-vous aux téléphones de South

faire dans la dentelle. Exécutez les ordres, sinon vous ne serez pas payé... Car le fric, c'est tout ce qui compte pour vous. Et vous n'hésitez pas à passer sur le corps de votre famille pour faire plaisir à votre parrain. Pour passer au "niveau suivant" (vous êtes en fait toujours dans la même ville, mais vous y exécuterez des missions très différentes), vous devrez accumuler un million de dollars (ou de points). Chaque mission réussie vous rapportera un bon paquet d'argent bien sale. Tout ce que vous aimez. Mais attention. Si en début de jeu, Bubby vous appelle toutes les cinq minutes pour vous proposer de nouvelles besognes, il arrivera un moment où vous devrez trouver vos missions tout seul. De temps en temps, des messages de vos copains vous parviennent. Par exemple, la présence cette voiture louche garée

devant la bar de New Guernsey. Si vous êtes en mission, pensez à le noter pour la suite. Vous allez donc passer tout le jeu à vous balader en ville en accomplissant les pires forfaits. Heureusement, d'ailleurs, que la notice du jeu contient le plan des trois villes que vous allez traverser. Bien évidemment, à trop écraser de gens, les flics vont rapidement à l'intérieur à vous (pensez à repérer les garages qui pourront vous changer les plaques...). mais vous trouverez en chemin des bonus spéciaux dans des caisses comme des mitrailleuses, des lance-flammes (il), du blindage, des clés de sortie de prison, des vies supplémentaires, etc. Bref, soyez vicieux, sans pitié, roublard et ténace, et vous pourrez enfin voyager vers une autre ville et grimper dans la hiérarchie de votre gang.



Après ça, il y a une mission qui est un peu plus intéressante que les autres.

Park. Un gros pont de la police veut toujours plus de fric et Bubby veut le buter. Bien... vous allez devoir trouver un camion piégé et l'amener au commissariat de Fort Law pour le faire péter. Bubby n'a pas coutume de

Pensez à repérer tout ce qui ressemble aux garages ou les points de la police. Pour quelques dollars, vous changez les plaques et vous évitez bien de faire des missions.

## AVIS OUI, OUI, OUI, MAIS...

Je dois vous avouer que je suis complètement tombé sous le charme de ce jeu qui ne paie pas de mine au premier abord. Le souci du détail des développeurs est ahurissant, et on s'amuse comme un fou du début à la fin. Les missions sont difficiles et bien pensées, le principe est très original, et on a toujours envie d'aller plus loin. Avec une jouabilité mieux peaufinée et quelques ralentissements en moins, le jeu n'aurait eu aucun mal à remporter un Mega-Hit. Mais voilà, ses quelques lacunes techniques gâchent un peu le plaisir...



Écraser un policier est très amusant, mais ça ne

## AVIS OUI !

Vous le savez, les jeux d'antan sont ma tasse de thé. Grand Theft Auto me fait penser aux titres des années 80 : un principe simple et un intérêt redoutable. Si les graphismes évoquent



ceux d'un bon vieux Amstrad (il n'y a pas de mal à ça), le jeu est hyper fun. Les missions sont très variées et parfois peu évidentes à terminer. Le fait d'incarner un gangster est une bonne chose : on peut écraser les vieilles, piquer des bagnoles ou encore s'essuyer les pneus sur un flic en toute impunité ! Encore !

**NIICO**

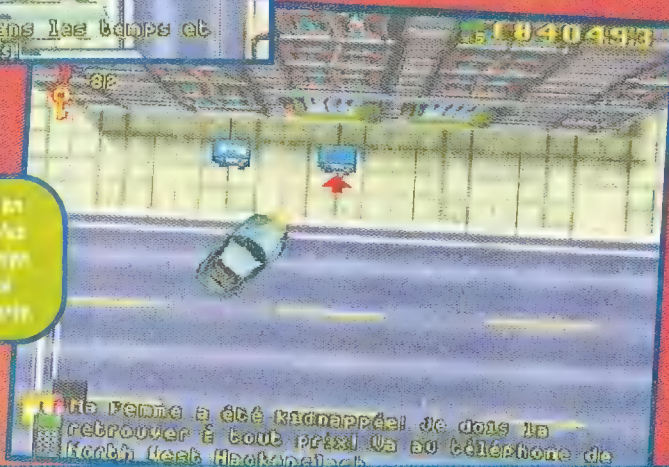
Nous ne sommes pas dans un jeu de rôle, mais dans un jeu de simulation. On se retrouve avec un jeu de rôle aux commandes.



On se retrouve dans un jeu de rôle, mais dans un jeu de simulation. On se retrouve avec un jeu de rôle aux commandes.



Les missions à réaliser en temps limité sont les plus intéressantes. Elles sont bien conçues et les objectifs sont clairs.



Une femme a été kidnappée! Je dois la retrouver à tout prix! Va au téléphone de North West Hackensack.

## LE MISSIONNAIRE MAFIEUX

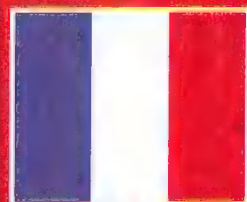
Une fois que vous aurez fait vos preuves dans la ville de départ, vous changerez de cité pour vous y occuper des intérêts de votre parrain. Après avoir parcouru dans tous les sens Liberty City, vous irez sur la côte californienne à San Andreas puis à Vice City. Plus vous avancerez, et plus les missions deviendront coton, mais vous pourrez sauvegarder entre chaque étape.



Vous devrez remplir deux à trois grosses missions par ville. Vous pourrez sauvegarder à l'infini chacune.



Il va falloir faire vos preuves à San Andreas. Les Chinois ne vous pardonneront rien.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DMA
- Editeur : BMG
- Disponibilité : FIN JANVIER
- Prix : D

- SIMULATION MAFIEUSE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : ÇA DÉPEND...
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : NON
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

Pas de cinématiques, mais des debriefings amusants et en français.

71%

## GRAPHISMES

Très détaillés, mais on a déjà vu plus beau.

80%

## ANIMATION

La vitesse dépend de votre caisse, mais des ralentissements subsistent.

77%

## MUSIQUE

Elle dépend de la caisse que vous prenez. Tous les genres sont passés en revue.

91%

## BRUITAGES

Sirènes, cris des passants, autoradio... Pas de digits pour indiquer les missions.

89%

## DURÉE DE VIE

Trois bonnes semaines pour le boucler. Le jeu est dur, mais on a envie d'avancer.

91%

## JOUABILITÉ

Un temps d'adaptation est nécessaire.

81%

## INTERET

Un jeu vraiment original et accrocheur qui nous change de l'ordinaire. Avec une meilleure réalisation, il aurait atteint des sommets !

89%

# TEST NINTENDO 64

*Aerofighters Assault se situe dans la grande tradition des combats aériens à la Top Gun. A bord d'un super avion, vous risquerez votre vie pour le bien du gouvernement.*

**L**e mois dernier, Ace Combat 7 transcendait la Playstation. Ce mois-ci, c'est au tour de la Nintendo 64 de goûter aux joies (enfin, c'est vite dit !) des combats aériens, avec un titre venu tout droit du pays ricain, Aerofighters Assault. A première vue, ce jeu ressemble beaucoup à After Burner, le vieux jeu d'arcade adapté sur Mega-drive : combat aérien, avec des missions à accomplir, des boss, des missiles en tout genre, et quatre types d'avions, à choisir au départ. On retrouve le F-14B Tomcat, le A-10A Thunderbolt II, le SU-35 Super Flanker, et enfin le FS-X. Chaque appareil a ses caractéristiques. Un sera plus léger, plus costaud ou plus rapide, un autre sera moins agile, moins bourrin ou moins gros. Le stick analogique sert de manche à balai. Les directions normales donnent des vues extérieures de l'avion. La gâchette sert de tir automatique, le bouton A pour les

missiles, les boutons R et B pour les super-missiles. Les boutons Z servent à accélérer, ralentir, virer à gauche ou à droite. Deux vues sont disponibles, externe et interne. Au début de chaque mission, un briefing est donné, avec la photo des boss et les ennemis à abattre. C'est en jouant que l'on découvre la profondeur réelle du jeu. En fait, Aerofighters Assault sur N64 est à la hauteur d'un After Burner d'il y a quelques années (c'est-à-dire qu'il n'arrive même pas à la cheville du premier Ace Combat). L'animation est saccadée et, surtout, le contrôle des avions imprécis au possible. Avec une 3D très mal gérée, seul le pad indique que l'on joue bien sur une N64.

Le boss est un sous-marin gigantesque entouré d'une flotte entière de petits sous-marins.

## AVIS NON !

Est-ce que le sceau de qualité Nintendo de l'époque de la NES existe encore ? Quand on voit Aerofighters Assault, on peut se le demander.

Franchement, des mauvais jeux, j'en ai vus passer, mais celui-là bat tous les records. La réalisation est putride et fait honte à la N64 ! Comment est-ce qu'un jeu peut être aussi bâclé (à moins que ce ne soit volontaire...) ? Avec After Burner, on était déjà au bord du gouffre.

Grâce à Aerofighters Assault, on a fait un grand bond en avant...



GIA



# AEROFIGHTERS ASSAULT

Certains décors sont assez reposants, mais ne vous fiez pas aux apparences.

La vue externe est la plus adéquate pour éviter les tirs ennemis.

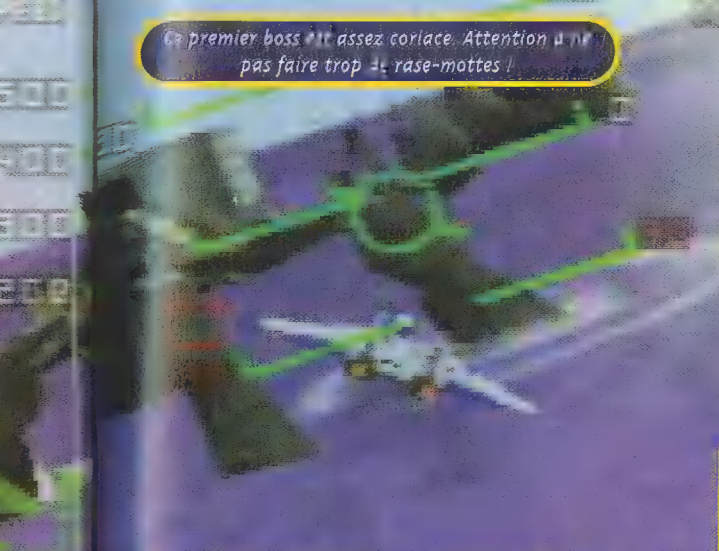
SPEED  
500  
600  
700  
800  
900

AVI

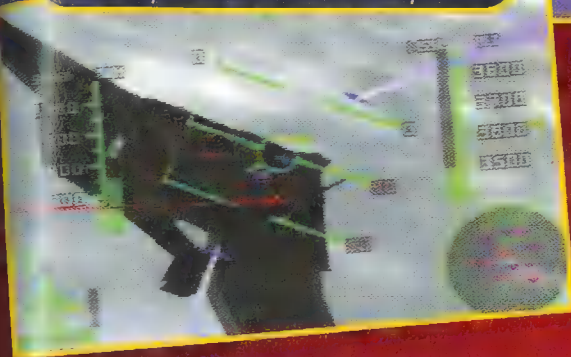
Ma  
After  
Figl



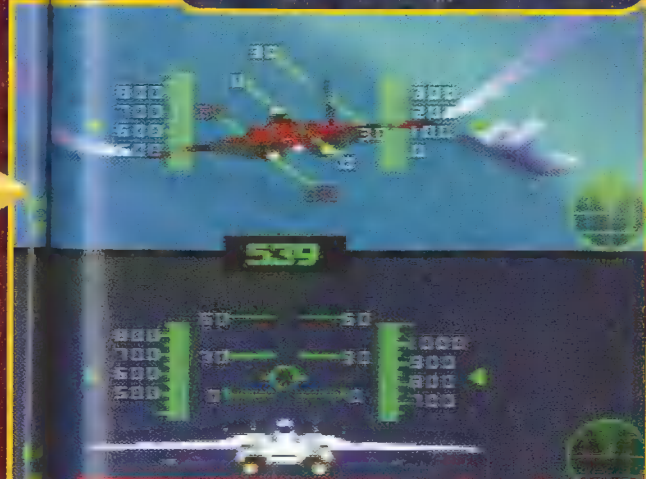
Ce premier boss est assez coriace. Attention d ne pas faire trop de rase-mottes !



Ce boss, malgré sa taille imposante, ne peut être locké que si vous vous trouvez très près.



Le mode 2 joueurs est assez fade. C'est du combat aérien de seconde classe.



## AVIS NON !

Ma foi, ce jeu me rappelle par bien des aspects After Burner dans sa version Megadrive... Aero Fighters est ce qu'on appelle une daube indigne d'une Nintendo 64... Il y a franchement de quoi avoir honte d'y jouer. C'est sans doute le plus mauvais jeu que j'ai pu voir. Les graphismes se situent entre Pong et les premiers jeux Gameboy, la maniabilité est celle d'une centrale nucléaire russe, l'animation est nulle. Bref, en un mot comme en mille ce jeu est nul, ne l'achetez surtout pas !

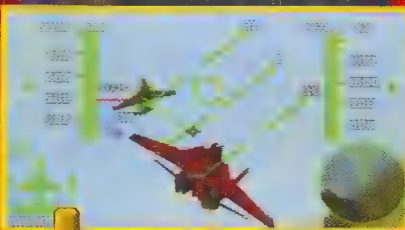
PANDA

## LE MODE TRAINING

Avant de se lancer dans des combats impitoyables, un petit tour en mode Entraînement ne peut être que bénéfique, surtout si les exercices proposés sont amusants.



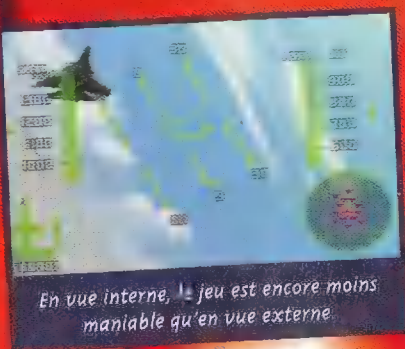
Pour pourrez déjà essayer de tirer sur les boss virtuels.



Pour vous entraîner au dog-fight, allez dans le Training VS AI



Pour vous habituer au pilotage laborieux de l'appareil, passez dans les cercles dans l'ordre.



En vue interne, le jeu est encore moins maniable qu'en vue externe.

## TEST NINTENDO 64



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **PARADIGM ENT.**
- Editeur : **VIDEOSYSTEMS**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **SIMULATION AÉRIENNE/ARCADE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **MÉDIOCRE**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Continues : **3**
- Sauvegarde : **OUI**

### PRESENTATION

Pas grand-chose d'affolant : des avions, des écrans de démo et un écran-titre.

80%

### GRAPHISMES

C'est moche. Pour une Nintendo 64, on pouvait s'attendre à beaucoup mieux.

80%

### ANIMATION

Saccadée. Quand votre avion se fait toucher, l'image saute.

85%

### MUSIQUE

Du pseudo-rock aérien un peu pourri et surtout très répétitif.

70%

### BRUITAGES

Explosions et digits avec des répliques à l'américaine. Un peu ringard, en fait.

86%

### DUREE DE VIE

La difficulté n'est pas trop corsée et vous en viendrez à bout sans trop de mal.

85%

### JOUABILITE

Très imprécise et mal calibrée. Le pad analogique aurait pu faire des miracles.

60%

## INTERET

Animation et maniabilité pourries : Aero Fighters Assault devient une référence... en matière de jeu bâclé ! La N64 n'avait pas besoin de ça.

70%

# NFL QUARTERBACK CLUB 98



Les 49ers de San Francisco comptent parmi les meilleures équipes américaines. Il n'y a pas de plus, un !



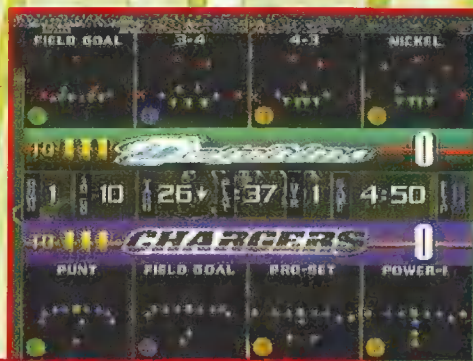
Quand le quarterback se fait écraser par un adversaire, on dit qu'il est "sacké".

Le Super Bowl revient, comme chaque dernier dimanche de janvier. Pour l'occasion, Acclaim nous offre une superbe simulation de foot américain : NFL Quarterback Club 98. Le premier d'une longue série sur Nintendo 64.

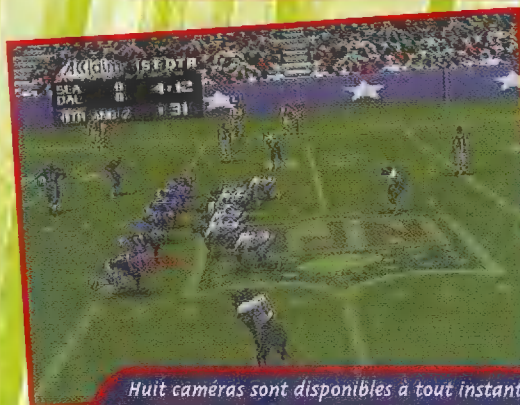
**P**our ceux qui n'ont pas la chance de posséder un abonnement à Canal+, à CanalSat ou au câble, il est bon de rappeler les règles de base du football américain. Le but du jeu est d'apporter le ballon dans le but adverse. Pour cela, l'équipe attaquante dispose de quatre tentatives pour faire avancer le ballon d'au moins 10 yards. Passes ou courses, à vous de choisir. Si elle y parvient, elle dispose encore de 4 nouveaux essais, et ainsi de suite jusqu'à l'en-but final. En cas d'échec, l'équipe de défense passe en attaque, et inversement. Sur le papier, tout cela a l'air très simple mais, dans la réalité (ou dans ce jeu), cela l'est beaucoup moins ! En effet, on ne joue pas au foot américain comme à la pétanque : les combinaisons sont très

nombreuses et les systèmes d'attaque et de défense très compliqués. Heureusement, des schémas explicatifs sont disponibles avant chaque action. NFL Quarterback Club 98 est un jeu tout en 3D : les joueurs comme certaines parties du décor. Des textures de qualité et à l'image des couleurs des vraies équipes américaines sont appliquées sur chacun des polygones qui constituent les joueurs. Du grand art ! Tous les grands clubs font partie du jeu : les 49ers de San Francisco, les Dolphins de Miami, les Broncos de Denver ou encore les Cowboys de Dallas. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément dans une même partie, ce qui promet de très belles envolées dans le salon.

Les chocs sont terribles dans le foot américain. On comprend pourquoi les joueurs portent un équipement de protection.



Avant chaque action, il convient de choisir son plan d'attaque. L'équipe de défense a aussi droit à différentes stratégies.



Huit caméras sont disponibles à tout instant de la partie afin de mieux suivre l'évolution des



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Editeur : ACCLAIM
- Prix : D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOTBALL AMÉRICAIN

## PRESENTATION

Pas d'images de synthèse. De nombreux écrans d'options.

## GRAPHISMES

Très détaillés. Les situations rencontrées semblent réelles.

## ANIMATION

Tous les joueurs sont en mouvement, sans ralentissement.

## MUSIQUE

Ici, ce n'est vraiment pas ce qui compte le plus, heureusement !

## BRUITAGES

Les voix sont en anglais, mais les commentaires en direct live.

## DURÉE DE VIE

Le grand nombre d'options assure une bonne durée de vie.

## JOUABILITÉ

Il est indispensable de se plonger dans le manuel avant de jouer.

## INTERET

Complet, beau et réaliste : très certainement ce qui se fait de mieux dans le genre.

90%

## AVIS OUI !

Disons-le tout de suite : il s'agit certainement du meilleur jeu de football US qui existe aujourd'hui sur console. Les graphismes sont extrêmement soignés et détaillés, les animations souples et fluides, et les options très nombreuses. Un mode de jeu vous propose même des scénarios de match prédéfinis. Les accros pourront aussi "drafte" des joueurs universitaires, en créer et étudier avec eux un salaire. Enfin, le jeu est compatible avec le Kit Vibration. Croyez-moi, ça va secouer sec dans les chaumières !



# NHL BREAKAWAY 98

NHLPA

*A la différence du foot et du basket, le hockey est un sport un peu délaissé dans nos contrées et quand l'on tient une simulation de cette qualité, on se dit qu'il y a comme une injustice...*

**D**e tous les jeux de sport présents sur quelque console que ce soit, les versions les plus récentes sont toujours les meilleures, il n'y a pas de secret. Les développeurs connaissent mieux leur bécane et de nouvelles options se font jour. NHL Breakaway 98 n'échappe pas à cette règle et propose un jeu bouleversant à tous les niveaux, et voici pourquoi. On passera rapidement sur la foulditude

d'options disponibles qui vous permettront de jouer en Arcade, Simulation ou en mode Intermédiaire. On oubliera les caméras, le choix des stratégies, l'échange des joueurs (et même des coachs !), le paramétrage de la vitesse de jeu (Normal, Faster et Fastest). On se dira que "oui, c'est bien, il y a des modes Exhibition, Saison, Play-off, Shootout et Practice". En fait, oubliez tout ça et enfillez vos patins pour aller faire un tour sur

la glace. Vous allez alors comprendre votre bonheur. Vos personnages se déhanchent avec la plus réelle des attitudes,



Le Replay est un peu confus, autant dans les images qu'il propose que dans la navigation.

Et les mecs, ils se relèvent après un coup pareil ?

Préparez les sacs vomis, cette caméra, en plus d'être injouable, donne un mal de crâne...

Un effet de vitesse est imprimé sur le palet. Ça rend très bien, au moins, on ne le perd pas trop de vue.

vous cherchez la bagarre, vous êtes bien tombé ce soir. Direction la prison.

## AVIS NHOUIL !

Les simulations de hockey ont trouvé leur maître et il s'appelle NHL Breakaway 98. On se doute qu'il sera obsolète dès l'année prochaine, mais que diable ! Passer une année avec ce soft quand on est amateur est du pur délire. Le jeu est très complet et seuls les angles de caméra auraient pu être plus efficaces. Si vous aimez le hockey, vous aimerez ce titre et je suis sûr qu'il y en aura même pour dire que c'est trop speed. Avec ça, plus une jouabilité très honorable, des options complètes et un rendu graphique superbe, vous aurez bien du mal à résister à ses charmes.



SPY

la vitesse de jeu est démoniaque, le rendu graphique vraiment bluffant, la jouabilité plutôt accessible. Bref, une simulation tout ce qu'il y a de plus réussie à laquelle il ne manque qu'un ventilateur...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Editeur : ACCLAIM SPORTS
- Prix : D
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- HOCKEY SUR GLACE

### PRESENTATION

Un film très dynamique servi par une bonne qualité d'image.

85%

### GRAPHISMES

Très fins pour des persos qui se reflètent sur la glace. Superbe !

93%

### ANIMATION

Jamais hockey n'a été aussi speed. Le jeu regorge d'effets spéciaux.

93%

### MUSIQUE

Le minimum pour l'intro. Place aux orgues pour les matchs.

88%

### BRUITAGES

Crissements des patins, choc des crosses, foule qui hurle...

89%

### DUREE DE VIE

De nombreux modes de jeu efficaces.

89%

### JOUABILITE

Un peu complexe au début mais elle se bonifie avec le temps.

89%

## INTERET

Le meilleur jeu de hockey sur Playstation : speed, complet, et graphiquement très réussi.

90%

# PUYO PUYO SUN 64

*Puyo Puyo est considéré par beaucoup comme le meilleur fils spirituel de Tetris. Cette troisième version issue de l'arcade (carte Sega ST-V) comble un manque certain dans la logithèque de la N64.*

**C**onnu aussi sous le nom de Dr Robotnik sur Megadrive et Gamegear ou de Kirby's Avalanche sur Super Nintendo, Puyo est un de ces jeux au concept simple et pourtant terriblement accrocheurs. Assemblez des gouttes de couleurs, faites le plus de combinaisons possibles et submergez ainsi votre adversaire. Ce troisième épisode se nomme "Sun", un jeu de mot avec le "san" japonais signifiant trois. Dans le deuxième, "Tsu" signifiait "expert" et était aussi la prononciation locale de "two" en anglais... La nouveauté de cette version réside dans les Puyos Sun. Ils se créent à la suite d'une contre-attaque menée avec succès. Détruisez-les et vous aurez ainsi droit à de nouvelles attaques. Il existe plusieurs modes de jeu. Le Kachimeki Puyo Puyo (un méga-tournoi pour seize joueurs), le Tokotonnazo Puyoo (16 puzzles-défis à finir), le Hitori-de Puyo Puyo (un mode Story avec un scénario débile à souhait et 3 niveaux de difficulté), le Futari-de Puyo Puyo (mode Versus - le meilleur !), le Tokotn Puyo Puyo (mode d'apprentissage avec une tonne de réglages). Dommage

4 joueurs. L'utilisation du Kit Vibration est l'une des seules nouveautés propres à cette version 64 bits. Puyo Puyo reste le jeu fétiche de la rédaction. Quand il est branché, le nombre de pages écrites est inversement proportionnel au nombre de puyos qui descendent du haut de l'écran... Vous voyez ?



Le mode Story propose un affrontement entre plusieurs personnages. Chacun a sa petite histoire...

## LES CODES

Pour activer ces codes, pressez Start trois fois pendant la sélection des personnages dans le mode Tournoi ou VS.

**Doraco-centaur**  
**Arle**  
**Shezo**  
**Rulue**  
**Elephant**

Permet de choisir le personnage ennemi en VS.  
Active "carbuncle" Puyo.  
Active Satan.  
Sélection au hasard.  
Transforme tous les personnages en éléphants.

## AVIS OUI, MAIS...

Toutes les machines ont eu droit à leur Puyo Puyo, de la PC Engine à la Saturn en passant par l'arcade (au Japon). Son succès est tel que dans ce pays les tournois remplissent des salles de la taille de Bercy. Le jeu est incontestablement génial et on s'oublie facilement avec sa copine/copain. Mais pourquoi avoir juste adapté le jeu d'arcade ? Je m'explique : Puyo Puyo Sun 64 exploite environ 10 % du hardware de la machine, alors pourquoi n'avoir pas inclus un mode haute-résolution permettant le jeu à quatre ou plus ?

SPY

Le mode Entraînement vous permettra devenir un véritable champion.



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
JAPONAIS  
Textes :  
JAPONAIS

● Développeur : COMPILE  
● Éditeur : COMPILE  
● Prix : E  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● RÉFLEXION/ACTION

### PRESENTATION

Standard pour un Puyo.

75%

### GRAPHISMES

Pourquoi n'avoir pas utilisé la haute-résolution ?

80%

### ANIMATION

Fluide. Pas de problème majeur.

80%

### MUSIQUE

Entraînante et un peu niaise. Peut déplaire...

50%

### BRUITAGES

Simple et vraiment marrants pour ceux qui comprennent.

82%

### DUREE DE VIE

A deux, et pour toujours !

93%

### JOUABILITE

Simple et efficace. Les filles en sont folles !

92%

## INTERET

Une référence dans le monde des jeux de réflexion !

92%

\* Pour N analogique

OFFRE

Bu

OU

au tari

Je rece

de 6 se

Nom :

Prénom

Adress

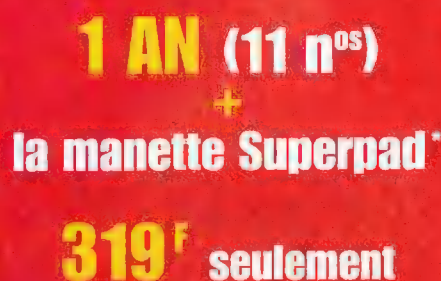
Code po

☐ Je jo

☐ Je pr

LL

Hé mec !  
Viens t'éclater avec  
nous. Abonne-toi  
à Consoles +



**2 ANS (22 n<sup>os</sup>)**  
la manette Superpad\*  
la Memorycard\*  
**599<sup>F</sup>** seulement



OFFRE 1 AN

OFFRE 2 ANS

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F

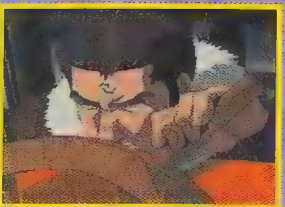
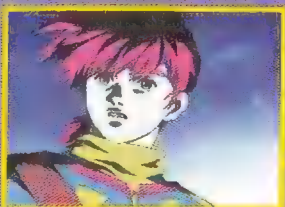
# The Granstream Saga

Après la folie Final Fantasy VII, la Playstation a enfin gagné son rang de consoles à RPG. Sony poursuit donc dans cette voie en sortant The Granstream Saga, tout en 3D.

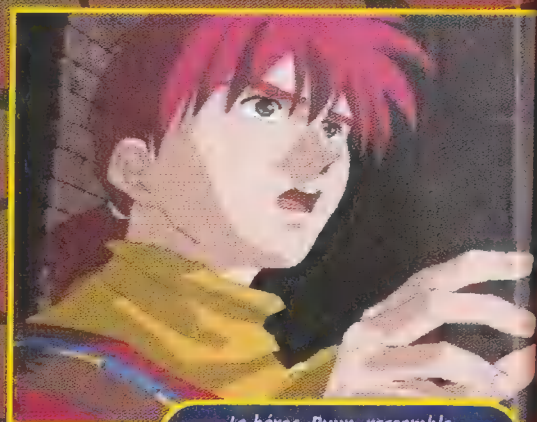
**O**ù attendait avec impatience le nouveau RPG de Sony. Ce Granstream Saga promettait de belles choses. Tout en 3D, ce nouvel action-RPG met en scène un jeune héros qui ressemble physiquement à Adol (de la série des Ys) avec ses cheveux rouges. En mode Aventure, la vue se pose au-dessus du héros. Avec les boutons L et R, l'angle de vue se déplace. Visites de villages, objets, coffres, les monstres sont les ingrédients (classiques) de ce jeu. Pour se déplacer d'un lieu à un autre, il suffit de sélectionner un point sur la carte pour s'y rendre instantanément. Mais ce qui marque l'originalité de Granstream Saga, c'est la gestion des combats. Lors d'une

rencontre avec un monstre, la caméra s'approche, le héros revêt une super-armure, une arme apparaît dans sa main automatiquement. Ensuite, c'est un peu comme un kill'em all : les déplacements se font en temps réel. Les coups doivent être portés avec dextérité, et surtout, les parades sont vitales pour se protéger des coups durs. Les feintes sont aussi légion et, surtout, la magie peut être utilisée à volonté - vous pourrez même accéder aux items à tout moment pour reprendre un peu de vie. De plus, les passages d'une phase à l'autre se font sans heurt, et les chargements sont imperceptibles. La

finition de Granstream Saga est vraiment impressionnante. Le jeu est très, très bien foutu, et il possède toutes les qualités d'un grand RPG. Avec des scènes de dessins animés dans tout le jeu, l'esprit se rapproche de jeux Saturn comme Slayers et Magic Knight Rayearth. Les fans d'anime seront comblés par leur qualité. Bref, si vous avez déjà fini FFVII dans tous les sens, essayez celui-là.



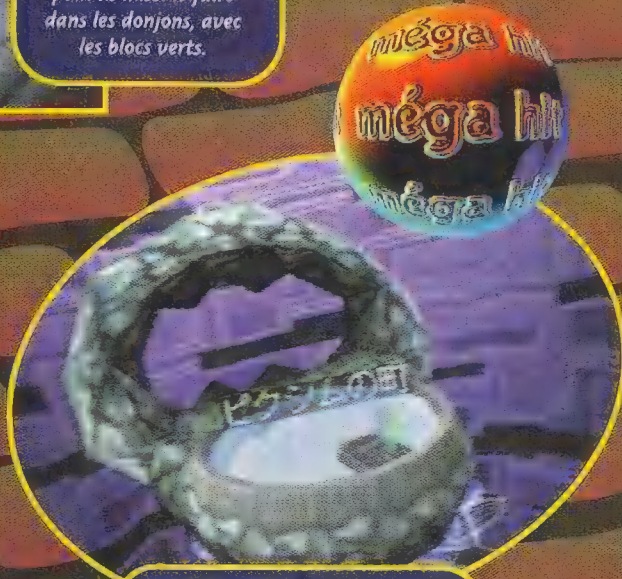
Pour sauvegarder, allez dans les églises. Vous pouvez aussi le faire dans les donjons, avec les blocs verts.



Le héros, Ryun, ressemble beaucoup à Adol, héros de Ys.

## AVIS OUI !

Raaaahhh !!! Pourquoi tant de haine ? Je vais enfin pouvoir jouer à FFVII en français, bientôt à Alundra en américain, et voilà qu'on me sort encore un bon RPG ! Mais où vais-je trouver le temps d'y jouer ? The Granstream Saga est vraiment palpitant, et innove dans le genre action-RPG avec des combats inédits. De plus, les musiques sont grandioses. J'ai vraiment adoré, et les fans reconnaîtront là un excellent jeu d'aventure, une agréable surprise, qui conforte la Playstation dans sa position de console à RPG.



Pour se déplacer, il faut sélectionner

## FIGHT !

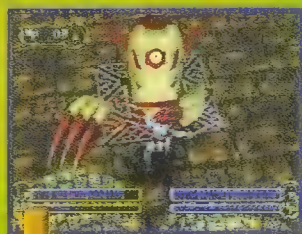
Les combats dans Granstream Saga sont très originaux. Alors, pour comprendre en gros comment ils fonctionnent, regardez bien ce qui suit.



Les monstres sont visibles et intelligents. Si vous vous approchez trop près, ils vous sautent dessus.



Il est possible d'utiliser la magie ou d'accéder au menu même pendant le déroulement d'un combat.



Vous avez revêtu votre armure et dégainé votre lame. Le bouton O sert à attaquer et X à parer les coups. Appuyez deux fois sur les flèches pour vous déplacer plus vite.

## AVIS OUI !

Les RPG se suivent et ne se ressemblent pas et Granstream Saga est original dans sa réalisation. Sa vue de dessus en 3D est de très bonne facture et on peut effectuer des rotations d'angles de vue. Les combats se déroulent dans

une phase d'action, du genre beat them all, un peu à la Nightmare Creature, mais cela se passe sans temps de chargement. En plus, le jeu est rempli de DA très bien faits. Bref, vous l'aurez compris, c'est un très bon, un excellent action-RPG.



PANDA

Avec les boutons L et R, la caméra change d'angle de vue.

Cette fille vous aidera tout au long du jeu, et avouez qu'elle est plutôt mignonne.



Des dessins animés parsement tout le jeu, et leur qualité est irréprochable.



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur : **SHADE**
- Editeur : **SCEI**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Le jeu est parsemé de séquences en DA et la compression est excellente.

92%

## GRAPHISMES

Tout en 3D. Graphismes excellents et colorés. Il manque des visages aux persos !

90%

## ANIMATION

Les passages en phases de combat sont naturels. Aucun ralentissement en vue.

93%

## MUSIQUE

Fantastique, dans la grande tradition des RPG grandioses.

93%

## BRUITAGES

A part le choc des armes, il n'y a pas grand-chose. Mais ça reste honorable.

85%

## DUREE DE VIE

Les fans de RPG le finiront sans peine, malgré quelques énigmes tordues.

89%

## JOUABILITE

Que ce soit en combat ou en aventure, elle est irréprochable.

90%

## INTERET

Un action-RPG très original, surtout lors des phases de combat. La finition est nickel-chrome. Granstream Saga est un grand jeu d'aventure.

90%

# FALCOM CLASSICS

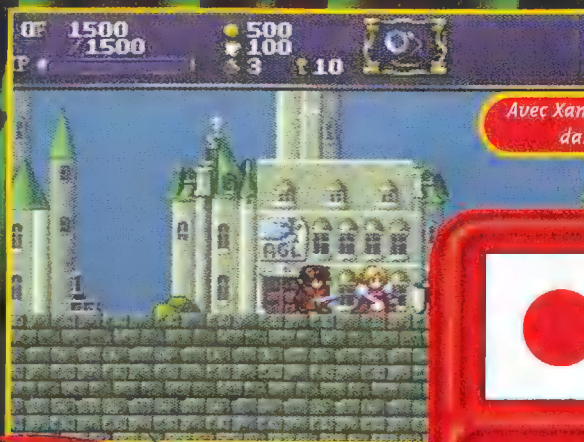
Sortez les mouchoirs, voici la première compilation de RPG. Les nostalgiques du genre vont être aux anges... D'autant que Falcom, fut, au temps béni des 16 bits, l'un des éditeurs les plus prolifiques et les plus performants.

**C**ela faisait des années que Falcom n'avait pas remis les pieds dans le monde des consoles. L'éditeur réapparaît avec une compil des premières versions de trois RPG à succès qui ont connu presque autant de conversions que Street Fighter : Y's the Vanished Omens, Dragon Slayer et Xanadu. Cette sélection des airs de Collector, notamment la version qui contient un second CD et reprend des pistes audio. Tous ces titres sont des action-RPG assez

différents les uns des autres. Y's se détache du lot et offre une trentaine d'heures de jeu. Bien qu'il soit sorti en 1982 sur PC japonais, c'est encore celui qui s'en tire le mieux graphiquement. Les menus sont en anglais et les jeux sont assez faciles d'accès. Cela dit, cette initiative se destine avant tout aux passionnés et aux nostalgiques. À noter que Y's et Dragon Slayer ont donné lieu à une conversion en animé, et que Y's est disponible aussi sur Msx, Super Nintendo...



Un grand classique du RPG : Y's



Avec Xanadu, vous allez errer dans des donjons.



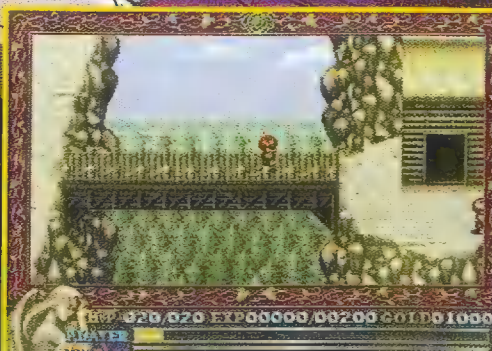
Dragon Slayer reste très basique avec pas mal d'énigmes.

## AVIS OUI, MAIS...

Bon, il faut bien le dire, à part Y's qui s'en tire pas mal du tout, les deux autres titres ont pris un énorme coup de vieux. Si vous n'êtes pas fan du genre ni un tant soit peu collectionneur, mieux vaut éviter cette compil. D'autant que Y's existe en version US sur Master System, Nec... Falcom aurait pu inclure les cinq volumes de Y's existants, ainsi que tous les épisodes de Dragon Slayer... Bref, l'initiative est sympa, mais elle laisse, comme toutes les compil d'ailleurs, un arrière-goût de poussière dans le gosier.



PANDA



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : FALCOM
- Editeur : FALCOM
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

### PRESENTATION

Evidemment, rien de bien exceptionnel.

### GRAPHISMES

Les graphismes datent, mais Y's ne s'en tire pas trop mal.

### ANIMATION

Dans un RPG, l'animation n'est pas un facteur primordial.

### MUSIQUE

Des thèmes qui sont devenus des classiques.

### BRUITAGES

Un peu poussiéreux, l'échantillonnage laisse à désirer.

### DUREE DE VIE

Pour terminer les trois jeux, vous mettez pas mal de temps.

### JOUABILITE

C'est en japonais, mais les menus d'options sont en anglais.

### INTERET

Trois monuments du RPG réunis, mais gardez à l'esprit qu'ils ont quinze ans !

75%

# La Nintendo 64 a son magazine!



**EN  
CADEAU  
AVEC LE  
N°2  
LE CALENDRIER  
1998  
N64**



**LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO**

TEST GAMEBOY

# DONKEY KONG LAND III



Lorsque vous aurez trouvé la pièce DK et toutes les zones bonus d'un niveau, vous en aurez à l'affichage à côté du titre.

## III

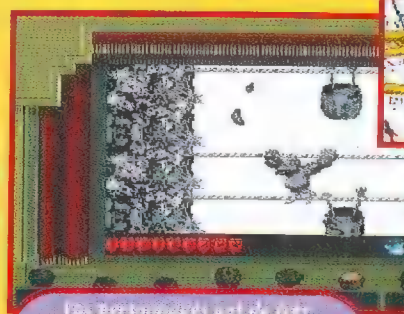


Les boss sont présents et le niveau de jeu. Mais bon, il ne sont pas très difficiles à vaincre.

**Allez acheter quelques piles, ressortez la Gameboy de son tiroir, ou branchez votre Super Gameboy. Donkey Kong Land 3 débarque, et nous rappelle que la console de jeux vidéo la plus vendue au monde se porte bien, merci pour elle...**

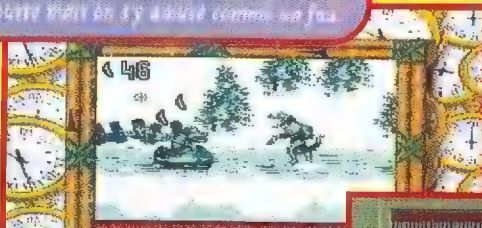
**D**ans la peau de Diddy (la fille) ou Kiddy (le mâle), Rareware vous invite à parcourir l'un des jeux de plates-formes les plus complets de la Gameboy. On retrouve avec bonheur la majorité des univers de la version SNIN, toutes les transformations (en espadon, perroquet, araignée, éléphant...), les ennemis, les tonneaux, les moyens de transport (comme la moto des neiges)... Manquent juste les mouvements combinés et les couleurs pétantes. Les niveaux ne sont pas non plus conçus de la même manière mais on retrouve la majorité des pièges de la version 16 bits. Si ces 36 niveaux s'avèrent assez courts, leur exploration devra être particulièrement minutieuse pour qui veut découvrir la pièce Donkey Kong

et les deux ou trois zones bonus planquées. Évidemment, vous pourrez faire quelques haltes pour sauvegarder et jouer avec les membres de la famille. En pressant sur Select, vous pourrez également changer de personnage et vous ne tarderez pas à vous rendre compte que la miss Diddy est bien plus agréable à jouer (grâce à sa natte-hélicoptère). Bref, de la bonne vieille plate-forme qui se révèle toujours aussi efficace même si elle est un peu courte...



Les personnages ont de très nombreuses transformations à leur actif, dont la possibilité de sauter.

Cette partie en moto des neiges est assez courte mais on s'y amuse comme un fou.



## AVIS KOUING !

La jouabilité est vraiment chouette, les décors sont très variés, la partie plates-formes est vraiment bien pensée, et évoluer dans cette quarantaine de niveaux offre un plaisir indéniable. Reste que, comme beaucoup de jeux Gameboy, celui-là s'adresse aux plus jeunes ou aux néophytes. En jouant intelligemment, on le boucle à cent et quelques pour cent en peu de jours. Malgré ce défaut, Donkey Kong Land 3 n'en reste pas moins l'un des meilleurs jeux de plates-formes de la console. Donc n'hésitez pas, sauf si vous êtes une véritable brute du genre.



SPY

Il y a des petits jeux tout proposés chez les membres de votre famille. Reste à jouer.



Les pièces de sont bien gardées pour récupérer, mais il vous faudra faire un peu de travail avec votre tableau de montage à prendre le garde à revers.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur : RAREWARE
- Editeur : NINTENDO
- Prix : CE
- 1 JOUEUR
- PLATES-FORMES

### PRESENTATION

Une notice claire et détaillée.

### GRAPHISMES

Assez variés et très honorables pour la Gameboy.

### ANIMATION

Quelques clignotements de sprites, sinon tout va bien.

### MUSIQUE

Agréable quoique répétitive. Les thèmes jazzy sont réussis.

### BRUITAGES

Le strict nécessaire. Pas grand-chose à se mettre sous l'oreille.

### DUREE DE VIE

Selon votre niveau. Dans l'ensemble le jeu est assez facile.

### JOUABILITE

Nickel avec deux configurations possibles.

### INTERET

De la plate-forme variée, riche, prenante. Un épisode de Donkey excellent et assez facile.

90%

# teenage line



## "TEENAGE LINE"

c'est le numéro de téléphone N° 1

chez les  
Teenagers qui  
aiment bouger

et s'éclater!

Une fois en ligne, tu pourras t'éclater  
avec tous les mecs et les nanas

qui seront  
connectés en même  
temps que toi

sur le service.

[ C'est le plus gros forum de France ! ]

## OPHELIE ON LINE!

Christophe Mourthé

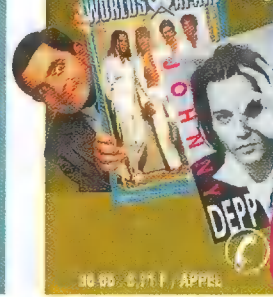


Des Scoops  
mes conseils perso  
tes questions intimes

**08 36 68 30 40**

3615 OPHÉLIE WINTER

Gagne le calendrier 98 de tes STARS PREFEREES



Mr DEAN - JOHNNY DEPP  
BRATT PITT - X-FILES  
WORLDS APPART  
MICHAEL JACKSON  
CELINE DION  
SPICE GIRLS - G.CLOONEY  
C.CRAWFORD - etc.

**08 36 66 00 00**

**08 36 68 47 48**

## LA PLUS VASTE STATION DE JEUX\*



**08 36 68 91 00**



**08 36 68 00 23**



**08 36 68 00 05**



**08 36 68 13 39**



**08 36 69 94 84**



**08 36 68 30 60**

Des centaines de cadeaux à gagner

**sur TELEPHONE**

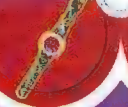
avec

Demandez  
le programme

POCKET

Performer

NINTENDO



**DÉMONS  
ET  
FANTOMES** LE NUMERO  
QUI FAIT PEUR !

**08 36 68 22 98**

Belgique : pour tous les jeux.

Suisse : pour tous les jeux.

Turquie : pour tous les jeux.

# REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser  
un projet d'ouverture prochaine ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :

- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -
- LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE -

Pour plus d'information,  
contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

## Playstation

JUMPING FLASH	149 F
KLEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
LONE SOLDIER	149 F
LOST VIKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NEED FOR SPEED 2	249 F
OLYMPIC GAMES	149 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
PANDEMONIUM	149 F
PANDEMONIUM 2	249 F
RALLY CROSS	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
FORMULA ONE	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	149 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SYNDICATE WARS	249 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
SPIDER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TOMB RAIDER	149 F
TUNNEL B1	99 F
TWISTED METAL 2	199 F
V RALLY	249 F
WIPE OUT 2097	199 F

### PLAYSTATION OCCASIONS

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 799 F

JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A.I.V. EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	149 F
CYBERSLED	99 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
DOOM	99 F
EXTREME PINBALL	149 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
IMPACT RACING	149 F
ISS PRO	249 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F

BUSHIDO BLADE	349 F
BRAVO AIR RACE	329 F
MEDIEVIL	349 F
MONOPOLY	299 F
ACTUA SOCCER 2	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
G POLICE	329 F
TETRIS PLUS	249 F
STREET FIGHTER EX PLUS & FIFA 98	329 F
TENNIS ARENA	349 F
TOCA TOURING CAR CHAMP	349 F
ACE COMBAT 2	299 F
RISK	299 F
MOTORACER	349 F
DYNASTY WARRIORS	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	349 F

Console Playstation  
+30F de Bon d'achat\*  
**990 Francs**

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs  
Console Playstation  
+ TOMB RAIDER 2 + Carte Mémoire

### PLAYSTATION NEUF

DRAGON BALL Z GT	329 F
TEST DRIVE 4	349 F
ALERTE ROUGE	329 F
PANDEMONIUM	329 F
HERC'S ADVENTURE	329 F
CRASH BANDICOOT 2	329 F
CASTLEVANIA	329 F

## Megadrive

### CONS. MEGADRIVE 179 F

JOYPAD D'ORIGINE	39 F	RISE OF THE ROBOTS	99 F	DYNAMITE HEADY	149 F
SONIC	39 F	TERMINATOR 2	99 F	DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE	49 F	THUNDERFORCE 2	99 F	SONIC SPINBALL	149 F
AQUATIC GAMES	69 F	GRANDSLAM TENNIS	99 F	STREET OF RAGE 2	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	QUACKSHOT	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
MONACO GP	69 F	WORLD OF ILLUSION	99 F	ALADDIN	149 F
TAZMANIA	69 F	MERCUS	99 F	NBA JAM T.E	149 F
SPIDERMAN	69 F	CALIFORNIA GAMES	99 F	MR NUTZ	149 F
COOL SPOT	69 F	GLOBAL GLADIATORS	99 F	JUNGLE STRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ECCOTHE DOLPHIN 2	99 F	MONACO GP 2	149 F
KID CAMELEON	69 F	SHAQ FU	99 F	LE ROI LION	149 F
ALIEN STORM	69 F	ETERNAL CHAMPION	99 F	URBAN STRIKE	149 F
FIFA SOCCER	69 F	POWER RANGERS	99 F	LAND STALKER	149 F
NBA JAM	69 F	FLASHBACK	99 F	LEGENDE DE THOR	149 F
TAZ MANIA	69 F	NBA LIVE 95	99 F	LIGHT CRUSADER	149 F
ALISA DRAGON	69 F	MEGAGAME 1	149 F	NBA LIVE 96	149 F
WORLD CUP ITALIA 90	69 F	MEGA GAMES 2	149 F	SOLEIL	149 F
DECAP ATTACK	69 F	STREET FIGHTER 2	149 F	XMEN 2	199 F
TALES PIN	69 F	NBA LIVE 96	149 F	EARTH WORM JIM 2	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	SPIROU	149 F	VIRTUAL RACING	199 F

### CONS. SUPER NIN 199 F

JOYPAD D'ORIGINE	59 F	PUNCH OUT	99 F	ZELDA	149 F
STARWING	59 F	AXELAY	149 F	FLASHBACK	149 F
STREET FIGHTER 2	59 F	GOOF TROOP	149 F	LES SCHTROUMPF	149 F
BLAZING SKIES	99 F	KILLER INSTINCT	149 F	LE ROI LION	149 F
VORTEX	99 F	CASTLEVANIA 4	149 F	MORTAL KOMBAT 3	199 F
JURASSIC PARK	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	ILLUSION OF TIME	149 F
GHOULS 'N' GHOST	99 F	YOUNG MERLIN	149 F	KAWASAKI	199 F
SUPER ALESTE	99 F	POP N' TWIN BEE	149 F	CANNON FODDER	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	EQUINOX	149 F	BLACK HAWK	199 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F	NBA JAM T.E	149 F	BOOGERMAN	199 F
STAR WARS	99 F	DREAM CITY	149 F	ASTERIX ET OBELIX	199 F
PILOT WINGS	99 F	SIM CITY	149 F	SECRET OF MANA	199 F
ROAD RUNNER	99 F	F ZERO	149 F	NIGEL MANSELL	199 F
COOL SPOT	99 F	STREET RACER	149 F	BATMAN AND ROBIN	199 F
ADDAMS FAMILY	99 F	SUPER METROID	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
NBA JAM	99 F	INDIANA JONES	149 F	ADDAMS FAMILY VALUE	249 F
TINY TOON	99 F	ERIC CANTONA	149 F	PGA TOUR GOLF 96	249 F
ANOTHER WORLD	99 F	DONKEY KONG COUNTRY	149 F	SECRET OF EVERMORE	249 F
METAL KOMBAT	99 F	MR NUTZ	149 F	STAR SOCCER DELUXE	249 F
MAGIC SWORD	99 F	EARTH WORM JIM 2	149 F	CASPER	299 F
TEMON BASKETBALL	99 F	SYNDICATE	149 F	DONKEY KONG 3	349 F

## Game Gear

### GAME GEAR + COLUMNS 299 F

SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	99 F
SHINOBI	69 F	AXE BATTLER	99 F
PUTT AND PUTTER	69 F	TERMINATOR	99 F

## Game Boy

### GAME BOY POCKET NF 349 F

GAME BOY + TETRIS	179 F	MARIO LAND 2	99 F
MARIO LAND	69 F	CASTLEVANIA 2	99 F
GREMLINS 2	69 F	KIRBY DREAM LAND	99 F

JEUX	CONSOLE	PRIX	NOM : _____	PRENOM : _____
			ADRESSE : _____	
			CODE POSTAL : _____	VILLE : _____
			TEL : _____	



**C**'est la déferlante ! La vraie surprise de Noël, la voilà. Des cheat-codes à s'en faire péter le falzard pour tous les titres forts sur 32 bits. Et de ce côté, c'est la Playstation qui remporte la mise. Tous les genres (ou presque) sont représentés : plates-formes, baston, stratégie, etc. De l'horreur avec Nightmare Creatures, de la magie avec Hercule, de la naïveté avec l'Odyssée d'Abe, il y en a pour tous les goûts. Bonne année à tous ! Switch, le vénéré grave de la bonne année-bonne santé

## NINTENDO 64

## PANDEMONIUM 2 (PAL)

Pandemonium 2 fait partie des quatre meilleurs jeu de plates-formes avec l'Odyssée d'Abe, Hercule et Crash Bandicoot 2. Fergus et sa rouquine sont de

retour ! Je ne suis pas en possession de toutes les astuces concernant ce titre fameux (je sais qu'il y en a beaucoup), mais celle-ci pourra toujours servir.

## POUR AVOIR 31 VIES



Entrez dans l'écran des Passwords et inscrivez : IMMORTAL... "Life Of The Party !" confirmera la validité du

Entrez ici dans un premier temps.



Voici ce que vous devriez voir... Sinon, prenez un jus d'orange, respirez à fond, décontractez-vous pour analyser la situation.

Le petit Smiley représente les vies dont vous disposez.

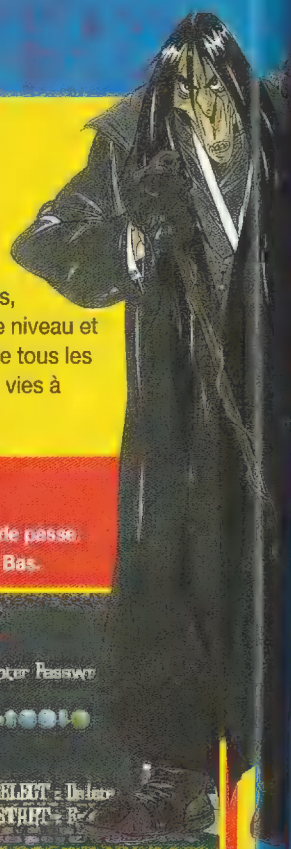


## PLAYSTATION

## NIGHTMARE CREATURES (PAL)

Nightmare Creatures évoque l'atmosphère de Resident Evil avec un côté beat'em up. Ce soft est long et difficile, les ennemis nombreux et variés, et les erreurs de manipulation fatales. Grâce à Consoles+, vous

allez jouer les monstres, choisir votre niveau et bénéficier de tous les objets et de vies à l'infini.



## POUR AVOIR UN MENU D'ASTUCES

Sur la page principale, vous accédez à l'écran des mots de passe. Tapez : Gauche, Haut, Croix, Carré, Bas, Triangle, Carré, Bas.



C'est dans l'écran réservé aux mots de passe qu'il faut effectuer la manip.



Après, vous pourrez jouer dans la peau d'un monstre, avoir tout à l'infini et choisir votre niveau. Faites Start Game pour découvrir l'écran magique.



Même avec ça, battre l'ultime démon n'est pas une mince affaire.

## PLAYSTATION

WARCRAFT 2 :  
THE DARK SAGA (PAL)

Pour ceux qui préfèrent les ambiances médiévales au hi-tech (je pense à C and C), Warcraft conviendra parfaitement.

Si vous êtes las de combattre en vain, voici quelques astuces intéressantes vous offrant Argent, Upgrade, etc.



Tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause dans l'écran des mots de passe.



Si c'est réussi, l'inscription "triche disponible" apparaît en bas à gauche de l'écran.

## POUR AVOIR ACCÈS AUX CONSTRUCTIONS ET AUX SORTS AVANCÉS

Inscrivez : DCKMT.



Vous les raffineries et autres bâtiments technologiques !

## POUR AVOIR 10 000 GOLD (6 000 DE BOIS ET 5 000 DE PÉTROLE)

Inscrivez : GLTTRNG.

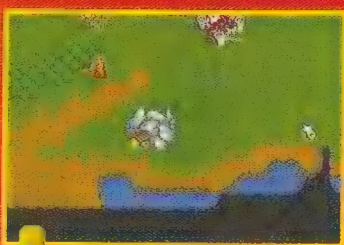


C'est la fête, dépensez sans compter !

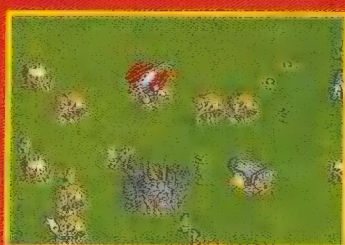


## POUR AVOIR TOUTE LA CARTE

Inscrivez : NSCRN.



Un avantage certain sur l'adversaire : vous observez sans être vu !



## POUR CONSTRUIRE PLUS RAPIDEMENT

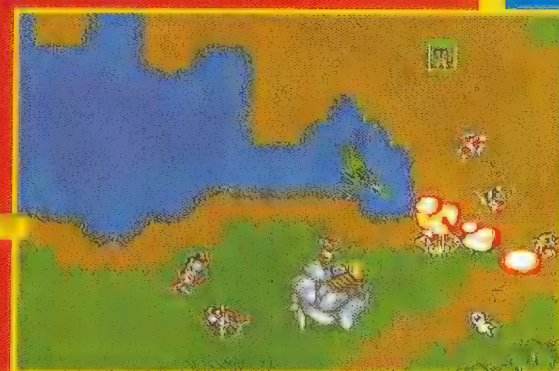
Inscrivez : MKTS.

Aussitôt dit, aussitôt fait !

## POUR AVOIR DES UNITÉS INVINCIBLES

Inscrivez : TSGDDYTD.

Même les dragons ne peuvent pas vous stopper !



## POUR AVOIR TOUS LES SORTS ET DE LA MAGIE SANS COMPTER

Inscrivez : VRYLTTL.

Vos guerriers sont surpuissants !

## POUR CONTINUER À JOUER APRES AVOIR GAGNÉ

Inscrivez : NVRWNNR.

Vous pouvez vous amuser à construire la plus grosse base !! Il exploiter toutes les ressources naturelles. Amusant...



## PLAYSTATION

### HERCULE (PAL)

Les jeux Disney, tout comme les dessins animés signés du même nom, ont souvent fait rêver. On se souvient d'Aladdin sur MD ou encore de Jungle Book. Avec Hercule, on passe à la vitesse

supérieure. Scènes cinématiques du DA de Noël, graphismes fins et animation fluide : un grand moment de plates-formes. On vous offre donc tous les mots de passe des niveaux et une surprise spéciale !

#### LES MOTS DE PASSE DU JEU

Niveau 2 : Serpents, Medusa, Pièce, Medusa.

Niveau 3 : Centaure, Hercule, Minotaure, Archer.

Niveau 4 : Centaure, Pièce, Serpents, Hercule.

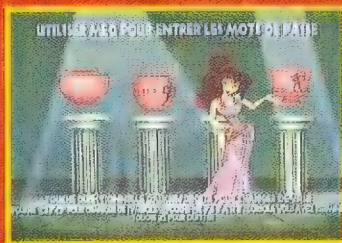
Niveau 5 : Casque, Pégase, Hercule, Archer.

Niveau 6 : Soldat, Pièce, Pièce, Éclair.

Niveau 7 : Medusa, Soldat, Centaure, Pégase.

Niveau 8 : Soldat, Éclair, Soldat, Centaure.

Cinématiques : Pégase, Soldat, Centaure, Soldat.



⬇ Rentre dans l'écran des mots de passe. Si la manip est réussie, les vases s'élèveront dans l'air.



⬇ Vous pourrez jouer n'importe quel stage et visionner toutes les cinématiques, y compris celle de la fin.

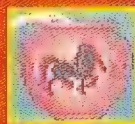
#### TRADUCTION DES MOTS DE PASSE



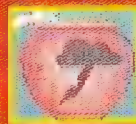
ARCHER



CASQUE



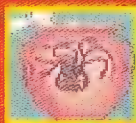
CENTAURE



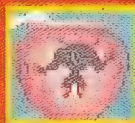
ECLAIR



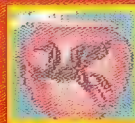
HERCULE



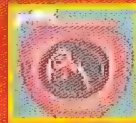
MEDUSA



MINOTAURE



PEGASE



PIECE



SERPENTS

SOLDAT



## PLAYSTATION

### WARGODS (PAL)

Pour tous les malheureux possesseurs de ce clone de Mortal Kombat à la sauce 3D, voici une bonne nouvelle. Dans les Options, tout le monde aura remarqué

l'emplacement "Cheats". C'est comme au loto, il suffit d'avoir les bons numéros. Eh bien, nous sommes tous gagnants ! La preuve ci-dessous.

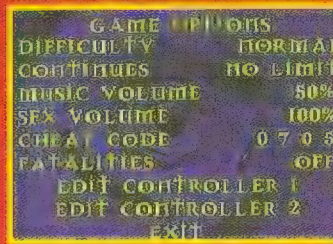
#### POUR AVOIR PLEIN D'AVANTAGES

Entrez dans le menu des Options et placez vous sur Cheat-Code. Voici comment utiliser les codes qui suivent.

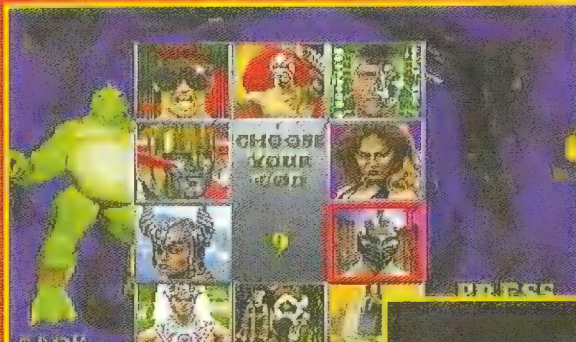
Carré fait avancer le premier chiffre en partant de la gauche. Rond le deuxième. Croix le troisième. Triangle le quatrième. Pour 0705, on fera donc : 7 fois Rond, 5 fois Triangle.

	Activer	Désactiver		Activer	Désactiver
Continues infinis	0705	5070	Niveau 1	5550	5556
Invincibilité P1	2358	8532	Niveau 2	5551	5556
Invincibilité P2	1224	4221	Niveau 3	5552	5556
Super force P1	7879	9787	Niveau 4	5553	5556
Super force P2	3961	1693	Niveau 5	5554	5556
Finish rapide	4258	8524	Niveau 6	5555	5556
Fatality facile*	0322	2230	Niveau 7	5557	5556
Grox P1	6969	9696			
Exor P1	2791	1972			

\*Appuyez sur Carré + Rond pour faire la Fatality.



⬇ Penétrez dans les Options à partir de l'écran-titre, puis choisissez parmi les nombreux avantages.



⬇ Même les boss sont jouables.



⬇ Invincibilité, super force, Fatalities faciles... une véritable boucherie, comme dirait Ze : "Tu tues, tu tues..."

Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la période. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

## PLAYSTATION

## SPIDER (PAL)

On va finir par croire que BMG n'arrive plus à décoller des plates-formes. Spider est donc un jeu de... plates-formes, et les anglophiles auront compris que c'est une

histoire d'arachnide.

Voici dévoilés tous les mots de passe de tous les niveaux, ainsi que deux astuces intéressantes mais pas indispensables.

## LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

## Laboratory

Lab Floor

Sinks

Lab Top

70's Room

## Factory

Boxes

Conveyors

Machine Room

Tubes

Mech. Arm Bos

## City

Cliv Down The Street

Side Of Building

Park

Under The Street

Along The Street

## Museum

Display Cases

Volcano

Dinosaur Bones

Model City

Temple

Museum Boss

## Sewer

The Wells

Along The Sewer

Food Carton

Up The Well

Ryan's World

## Evil Lab

Circuit Boards

Lab Top

Hard Drives

Brian's Folly

On the Ceiling

Kip's Bonus

Brain Boss

1FMLC939GPR8F3BF7KT1

CHMLC939GPR8F3LWGT53

86MLC939GPR8F3VFQ5S4

FW1MC939GPR8F3BF7KT1

FW1MC939GPR8F336DTS3

BSRMC939GPR8F3VTKKT1

WDRQC939GPR8F3LM8S95

8WV5L939GPR8F36DTS3

8WV5L939GPR8F3G1QJB4

9WV5L939GPR8F3LRT6S4

6SXXS939GPR8F3LRT6S4

W9PNT839GPR8F3B9LVS3

N7KB3Y19GPR8F3V95HR5

N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

P7KB3Y19GPR8F3BPFQC3

G7KB3Y11GPR8F3BPFQC3

H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4

J7KB3Y1QWPR8F31766D1

K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4

K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

V7KB3Y1B15S8F3Q57QC1

W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95

X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3

Y7KB3Y1VW16QF3QS7QC1

Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3

R7KB3Y118H56T1WTY4R4

S7KB3Y118H56T1TCQSR3

T7KB3Y118H56T1FNY4R4

T7KB3Y118H56T1TC4LD1

68KB3Y118H56T151P6C4

68KB3Y118H56T1TMVM35

## POUR FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE ET D'ARMES

Pendant **II**, enclenchez **II** pause **II** faites : Triangle, **II** fois Croix, Rond, Croix, Carré, Triangle, Croix, Triangle, Rond.



C'est pendant **II** pause qu'il faut agir.



La mygale t-1000. Ça va faire mal !



Toutes les armes en votre possession !

## POUR JOUER EN PUCE

Toujours pendant la pause, faites : Triangle, Carré, Rond, Triangle.

esquinte les yeux, **II** ça ne sert à rien. Ouais **II**



## PLAYSTATION

## FIGHTING FORCE (PAL)

Pour les fans qui aiment à se prendre pour Bruce Lee, j'ai en ma possession de quoi faire rageusement le tour du jeu. Select Stage, invincibilité et rapidité vont faire de vous le nouveau caïd du quartier.

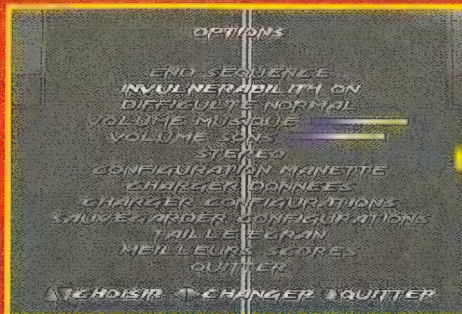
## POUR AVOIR UN CHEAT

## MENU DANS LES OPTIONS

Sur l'écran principal (1-2 Players Options), maintenez Gauche + L1 + R2 jusqu'à ce que "Cheat Mode" apparaisse en bas de l'écran. Foncez ensuite voir dans les Options.



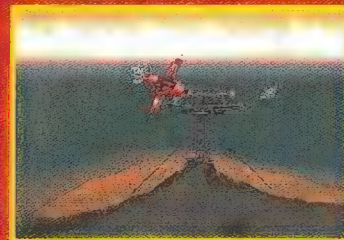
Bien maintenir tous les boutons pendant le temps requis est essentiel.



Il sera même possible de visionner la séquence **II** fin. C'est trop facile !



Je vous conseille d'attendre d'avoir fini le jeu par vous-même avant d'utiliser ce **II**



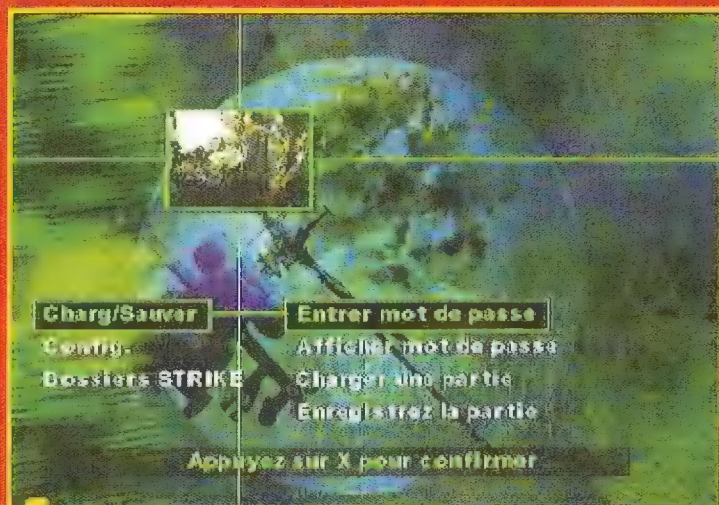


# PLAYSTATION

## NUCLEAR STRIKE (PAL)

La série des Strike poursuit son bonhomme de chemin, et on attend Future Strike pour l'été prochain. Pour patienter, voici les mots de passe des niveaux, et

d'autres à caractère plus magique : plus de vies, une consommation de fuel diminuée, un mode de repérage. Tout ça, c'est dans Consoles+ et nulle part ailleurs !



Tous les mots de passe s'inscrivent dans cet écran.

### LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX



Niveau 2

Niveau 3



Niveau 4

Niveau 5



Niveau 6

### POUR AVOIR CINQ ESSAIS AU LIEU DE DEUX

Inscrivez "Warrior", puis validez #1 et inscrivez Phoenix pour quatre essais.



Çu marche, la preuve !

### POUR AVOIR UN MODE DE REPÉRAGE

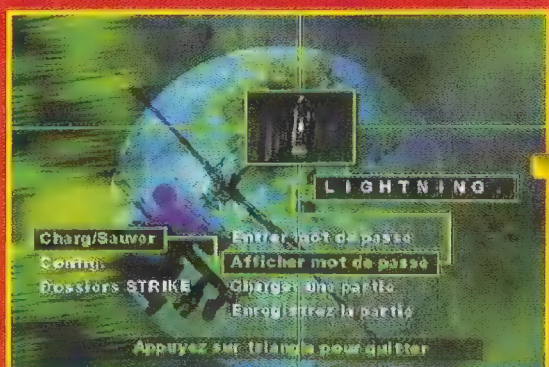
Inscrivez : Eagleeye.

Les ennemis ne vous attaquent pas, mais, vous non plus, vous ne pouvez user ni votre puissance ni le feu.



### POUR AVOIR UN NIVEAU SECRET

Inscrivez : Lightning.



Arrivez-vous au bout de ce niveau secret

### POUR RÉDUIRE SA CONSOMMATION DE FUEL

Inscrivez : MPG.

# PLAYSTATION G-POLICE (PAL)

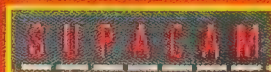
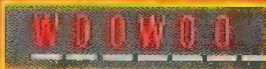
Je n'avais encore jamais vu d'intro aussi longue que celle de G-Police. Elle est en plus très captivante : atmosphère apocalyptique, voix magistrales. C'est presque du

septième art, le huitième peut-être ? Le jeu est beau, mais toutefois réservé aux pros du pad. Heureusement, les mots de passe de tous les niveaux et les codes nous rendent bien service.



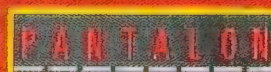
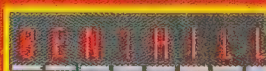
Tous les mots de passe sont à insérer dans cet écran.

POUR AVOIR UNE SIRENE

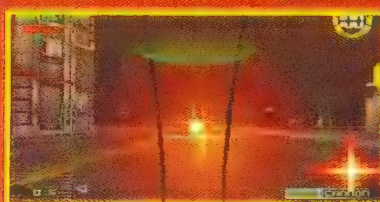


POUR AVOIR UNE NOUVELLE VUE DE CAMÉRA

POUR AVOIR DES ENNEMIS SUPER RAPIDES



POUR AVOIR ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS SECRÈTES



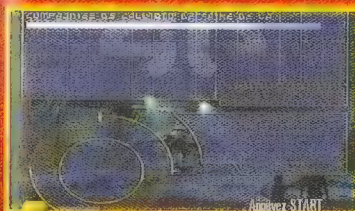
C'est dans le menu des missions d'entraînement que vous trouverez les missions secrètes.

## TOUS LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

35	SAGLORD	29	CLAIREC	11	ANDOOOO
34	NIKNAK	22	JONRITZ	10	DELUCS
33	CAKEBOY	21	IAINTHOD	9	DAZMAN
32	ROSSCO	20	TSLATER	8	MAZMAN
31	PUGGER	19	BIONIC	7	SAEGGY
30	JIMMAC	18	ANDYGROW	6	WENSKI
29	THONBOY	17	TONYMASH	5	JOJOGUN
28	STUBOMB	16	THEYOLK	4	ACEDUF
27	EDFIRE	15	OLLIEB	3	SONAGAV
26	EUANLEC	14	YERMAN	2	DOLMAN
25	ANGUSF	13	ANDYMAC	1	MADGAV
24	STEEBOT	12	KIMBCHS		

## POUR ÊTRE INVINCIBLE

À l'écran Briefings, maintenez la pression sur Gauche, L1, R2, Carré.



Si vous entendez un petit son, c'est réussi. Vous devriez être invincible.

## POUR AVOIR TOUTES LES ARMES À L'INFINI

Sur l'écran de description des armes, maintenez la pression sur Gauche, L2, R1. Rond. Un son se fera entendre.



Toutes les armes ont une limitation d'utilisation. C'est le pied. Mais, vous

# KONCI GAMES

IMPORT DIRECT  
NOUVEAUTES TOUTES  
LES SEMAINES

BON  
D'ACHAT DE  
30 F POUR TOUT  
ACHAT D'UN JEU  
NEUF IMPORT

■ MODIFICATION DE VOTRE  
PLAYSTATION - SATURN TOUTES  
LES SERIES. MULTI STANDARD -  
GARANTIE 6 MOIS

■ INSTALLATION DE LA PUCE  
EN 10 MN : **149 F**

■ CADRE RGB : **79 F**

■ REPARATION DE TOUTES VOS  
CONSOLES DEVIS GRATUIT

**29 F**



## NEW PLAYSTATION

FRONT MISSION ALTERNATIVE JAP	449 F
ROCKMAN DASH JAP	439 F
J-LEAGUE WINNING 3 JAP	439 F
BIO HAZARD II JAP	439 F
BOMBERMAN WORLD JAP	439 F
GRAN TURISMO JAP	439 F
MÉTAL GEAR JAP	439 F
TOMB RAIDER II FR	329 F
MARVEL SUPER HEROES FR	299 F
FINAL FANTASY 7 FR	329 F
CRASH BANDICOOT II FR	299 F
CHEVALIER DE BAPHOMET II FR	299 F
CASTEL VANIA FR	299 F
TOKA TOURNING CAR FR	299 F
MOTO RACER FR	299 F
TEST DRIVE 4 FR	299 F

## NEW N64

NHL QUATERBACK
MACE OF DARK AGE
ZELDA 64
F ZERO 64
RAVE LIMIT

## NEW SATURN

GRANDIA JAP
SHINNING FORCE III JAP
BOMBERMAN FIGHT JAP
REAL BOUT SPECIAL JAP
AZEL PANZERDRAGOON JAP RPG
X MEN STREET FIGHTER JAP
THE KING OF FIGHTERS 97 JAP

## CARTE DE FIDELITE

NEUF • OCCAZ  
ECHANGE • ACHÈTE • VEND

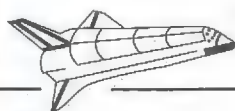
123, Boulevard  
Voltaire  
75011 Paris  
Tél. : 01 44 93 03 28  
01 44 93 51 30

6, rue d'Arras  
75005 Paris  
Metro : Cardinal  
Lemoine  
Tél. : 01 55 42 95

## Super Nintendo

CASPER	349,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DBZ HYPER DIMENSION		SIM CITY 2000	349,00
+ 1 MANETTE	449,00	SPIROU	199,00
FIFA 98	329,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		TERRANIGMA + GUIDE	399,00
SOCCER DE LUXE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LOST VIKING 2	299,00		
LUCKY LUCKE	249,00		
NBA LIVE 97	249,00		
SCHTROUMPS 2	299,00		

• MANETTE RHINO 69,00  
• MANETTE ASCII 99,00  
• ALIMENTATION SECTEUR 159,00  
• PRISE PERITEL 149,00



## Promos

ASTERIX	149,00	MYSTIC QUEST	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	NHL 96	129,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
DONKEY KONG 1	249,00	PLOK	129,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	149,00
HAGANE	99,00	STARTRECK DEEP	149,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	STAR WARS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00	SUPER SOCCER	149,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER TENNIS	149,00
JUDGE DREDD	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LES SCHTROUMPS	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
MARIO KART	199,00	WARLOCK	129,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	WRESTLEMANIA	169,00
		ZELDA 3	229,00
		ZOOP	99,00

## Megadrive

FIFA 98	299,00	MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00	NBA LIVE 97 (EUR)	99,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00
		• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



## Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DT ROBOTNIC	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	169,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
NBA JAM TE (EUR)	129,00	ZOOP (EUR)	69,00

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR  
MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL  
+ CALCULATRICE

OU  
CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE  
99 F

## Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	199,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00	MAX	99,00
BOMBER JACK	99,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BRAIN DRAIN	199,00	MORTAL KOMBAT 3	169,00
DOCTEUR MARIO	129,00	PINOCCHIO	249,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	POP UP	99,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	PRIMAL RAGE	99,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	SPIROU	129,00
F1 RACE	129,00	STREET FIGHTER 2	249,00
FERRARI	129,00	TAMAGOSHI	199,00
GOLF	129,00	TARZAN	169,00
HERCULE	249,00	TETRIS	199,00
KILLER INSTINCT	199,00	TINTIN AU TIBET	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00	UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
LE ROI LION	249,00	WARIO LAND	199,00
LES SCHTROUMPS	199,00	WAVE RACE	129,00
MARIO ET YOSHI	129,00	WWF RAW	149,00
MARIO LAND	169,00	ZELDA	129,00
MARIO LAND 2	199,00		

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ MEMORY CARD 199 F  
→ DUO + 1 JEU 990 F

CD

CD LISTE DES JEUX  
DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Jaguar

Tous les jeux  
à 99 F !

DINOSAURE, CHIEN  
OU DAUPHIN VIRTUEL  
49 F

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY  
+ 1 JEU 299,00

## 3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	KING DOM :		SNOW JOB	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	THE FAR REACHES	99,00	SPACE HULK	99,00
BATTLE SPORT	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLADE	99,00
CORPSE KILLER	69,00	PEOPLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
DOOM	99,00	PGA 96	99,00	STELLA 7	79,00
FIFA SOCCER	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STRIKER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	QUARANTINE	99,00	SYNDICATE	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	RETURN FIRE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
HELL	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	VIRTUOSO	99,00
IMMERCENARY	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS		WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WING COMMANDER 3	99,00
IRON ANGEL	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	ZNADNOST	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00		

## Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	KING OF FIGHTER 97	1690,00
FATAL FURY II	249,00	WORLD HEROES II	249,00

## Neo Geo Cd

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK		NINJA MASTER	199,00
COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY 3	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
GHOST PILOT	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WORLD HEROES PERFECT	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00		

## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire

## PARIS

36, rue de Rivoli

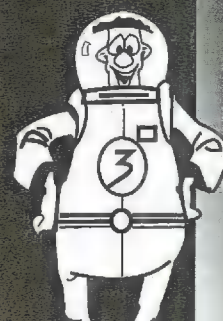
## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
VANNES

ESPACE 3 games





## ALERTE ROUGE

## PLAYSTATION

**Camp : Alliés**  
**Mission : 1**  
**Mot de passe /**

**Objectifs :** récupérer Einstein, le célèbre physicien, enfermé dans une prison soviétique et l'accompagner à l'hélicoptère pour qu'il puisse quitter le pays.  
**Si Einstein ou Tanya meurent, la mission échoue.**  
**Difficultés :** attention au chien et à la bobine de Tesla (elle décime vos troupes rapidement).



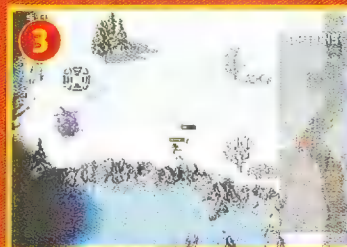
Dès le début, deux gardes et un chien vous foncent dessus. Ne bougez pas et laissez vos mitrailleurs s'occuper d'eux [1]. Descendez avec vos troupes en suivant le chemin, tout en faisant attention à bien rester sur sa gauche.



Dès que vous voyez un baril d'essence, tirez dessus : cela entraînera une réaction en chaîne et fera ainsi exploser une des centrales électriques des Soviétiques [2]. Le niveau d'énergie produit sera alors insuffisant pour que la bobine de Tesla puisse fonctionner et vous pourrez vous déplacer librement dans le camp. Einstein est retenu prisonnier dans le bâtiment gris. Une fois que les gardes postés autour de la prison

ont été tués, Einstein sort.

Accompagnez Einstein avec Tanya à l'hélicoptère, au nord-ouest de la



carte [3]. Éliminez les gardes rencontrés grâce à la puissance de feu magistrale de Tanya. La mission est terminée.



**A**lerte Rouge est certainement l'un des meilleurs wargames en temps réel sur Playstation. Il fait suite à Command and Conquer qui a rencontré un fort succès sur micro et bien évidemment sur Playstation et Saturn. Ces quelques pages vous aideront à terminer correctement les trois premières missions de chacun des deux camps : Alliés et Soviétiques. Suivez attentivement les indications fournies, et observez les photos pour vous repérer convenablement dans le niveau. Bon dévouement !

Niico



## PLAYSTATION

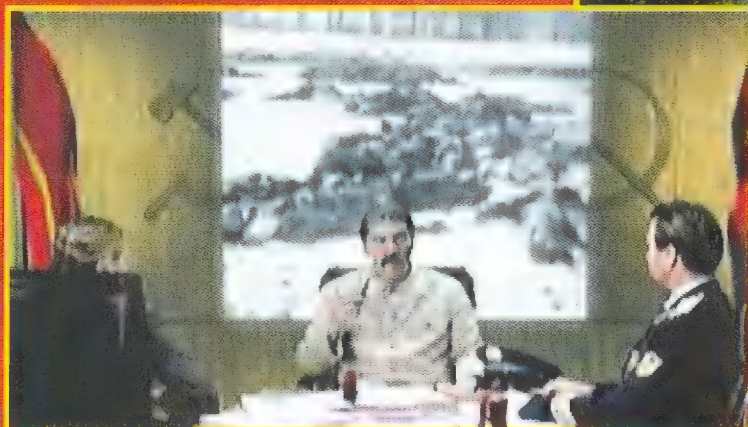
# Camp : Soviétiques

## Mission : 1

### Mot de passe : /

**Objectifs :** vous le remarquerez par la suite, les missions des Soviétiques sont peu orthodoxes : il faut généralement détruire les camps alliés ou, pire encore, s'attaquer à la population civile. C'est d'ailleurs ce que vous invite à faire cette première mission.

**Difficultés :** en fait, il n'y a pas de grande difficulté dans ce niveau. Pensez à détruire la moindre trace d'habitations civiles, les maisons comme les barrières.



Vous disposez d'avions-mitrailleurs, alors utilisez-les convenablement. Le plus simple consiste à les envoyer mitrailler les barils d'essence afin de provoquer de terribles explosions et détruire ainsi les habitations civiles et les populations alentours [4].



C'est très vicieux, mais il faut aussi exploser les barrières de bois des paysans [5]. Ne vous inquiétez pas des pertes parmi vos troupes, votre quartier général vous parachute très souvent de nouveaux hommes. Balayez les zones visitées avec votre pointeur afin de déterminer les points à détruire.



Pour l'attaque finale, n'hésitez pas à balancer toutes vos troupes dans la lutte : le spectacle n'en sera que meilleur pour les yeux et les oreilles [6]. Utilisez toujours la même technique : tirez sur les barils d'essence.



## PLAYSTATION

**Camp : Alliés****Mission : 2****Mot de passe :  
HFHEPR7WE**

**Objectifs :** vous devez dégager le chemin de tout ennemi et de tout obstacle pour que votre convoi puisse rouler tranquillement. Exécution !

**Difficultés :** rien de terrible à signaler. Le temps vous est compté, il ne faut donc pas traîner. Pensez aussi à construire un maximum de bâtiments, cela sert pour la suite.

La première chose à faire est de construire une caserne. Elle vous autorisera par la suite à créer de nouvelles unités [7]. Choisissez des mitrailleurs et surtout des grenadiers : eux seuls vous permettront de détruire les fils de fer barbelés placés en travers de la route, un peu plus loin dans le niveau. Empruntez ensuite le chemin qui part vers le sud.



A chaque nouvelle intersection, n'hésitez pas à descendre tous les ennemis [8]. En troupe, vous êtes

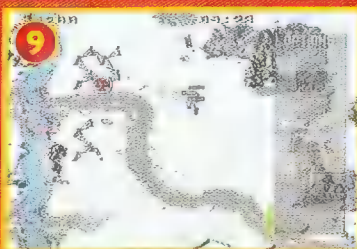
plus efficace, mais laissez les grenadiers en queue de peloton. Les grenadiers sont très utiles pour détruire les véhicules ou les obstacles. Suivez la chemin vers l'ouest.



Une poignée d'hommes (des grenadiers) et quelques véhicules feront l'affaire.



Voilà un obstacle qui ne devrait pas vous retarder trop longtemps. Détruire les barbelés ne demande que quelques secondes à vos grenadiers [9]. Le passage est désormais libre pour votre convoi. La mission est sur le point d'être remplie. Continuez la route vers le nord et détruisez la base ennemie.



Une fois le compte à rebours terminé et la base ennemie nettoyée, le convoi apparaît par la route, à l'extrême ouest de la carte. Envoyez quelques hommes en escorte afin de parer à toutes mauvaises rencontres. Le convoi arrive à l'est du niveau [10]. La mission est terminée. Bien joué !



## PLAYSTATION

### Camp : Soviétiques Mission : 2 Mot de passe : DVPOOYAKR

**Objectifs :** le but de cette mission est de protéger votre base contre les attaques ennemies. Bien évidemment, votre adversaire va rapidement vous tomber dessus. Répliquez à votre

manière en allant détruire entièrement sa base !  
**Difficultés :** la principale difficulté du niveau se situe dans le camp adverse. Elle est constituée de deux tourelles, qui ouvriront le feu à vue !



La première chose à faire consiste à bâtir une caserne afin d'enrôler une superbe troupe de mitrailleurs et de grenadiers [11]. Construisez aussi



des niches pour les chiens. Par la suite, bâtissez des tourelles lance-flammes pour tenir à distance vos adversaires. Soyez prudent : faites sauter l'unique pont du niveau [12]. Cela empêchera les troupes adverses de l'emprunter pour venir chez vous ! Dans le camp adverse, envoyez un



seul homme détruire un baril d'essence [13]. La réaction en chaîne qui s'ensuit provoquera de sévères dégâts dans la base.

Voici la principale difficulté du niveau : ces deux tourelles disposées de part et d'autre d'un étroit passage [14]. Il n'y a pas 36 moyens de les détruire : seuls les grenadiers sont efficaces contre ce genre d'installation. Petite astuce : constituez plusieurs groupes d'hommes de manière à encercler les tourelles. Elles ne pourront pas tirer sur tous les hommes à la fois, vos attaques seront donc plus efficaces. Il faut savoir parfois



sacrifier des hommes pour le bien de son équipe.



Les tourelles détruites, faites en de même avec les barils d'essence qui se trouvent à proximité du pont détruit [15]. Attention, prenez vos distances, car le souffle du feu est aussi dangereux que celui du dragon.

Enfin, ultime objectif : le récolteur de minéral adverse [16]. Il ne faut pas l'oublier celui-là. Il peut se trouver partout dans le niveau, car une fois sa base détruite, il est complètement perdu. Sur notre photo il se trouve dans notre camp !



## PLAYSTATION

# Camp : Alliés – Mission : 3

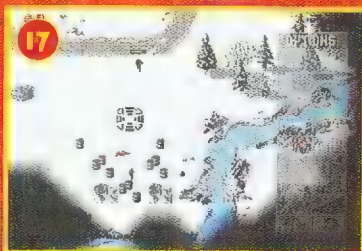
## Mot de passe : FFSY9MNUo

**Objectifs :** Tanya, une jeune femme aussi ravissante que dangereuse, fait partie des commandos. Elle manie comme pas deux le C4 (un puissant explosif) et les armes à feu. Elle est

capable de détruire à de longues distances ennemis et barils d'essence. Votre but est ici de réduire en poussière tous les ponts du niveau. En avant toute !

**Difficultés :** les chiens soviétiques vous poseront des problèmes. Avancez prudemment afin de ne pas vous faire prendre à la gorge. Attention aussi à l'ultime tank qui se trouve sur le dernier pont.

En premier lieu, occupez-vous seulement de Tanya. Laissez votre tank de côté pour l'instant. Descendez et tuez le garde qui surveille le personnage bleu [17]. C'est un médecin, et il peut vous soigner autant de fois que vous le voulez. Cependant, il est très vulnérable. Tenez-le toujours à l'écart des combats. Prenez le chemin qui part vers l'ouest.



Près du fleuve, des troupes ennemies vont débarquer des mitrailleurs ; descendez-les un par un [18]. Pas de pitié pour les canards boiteux. Poursuivez le chemin vers le sud.



Faites appel à votre tank et au médecin. Placez le tank contre l'arbre [19]. Automatiquement, il va s'occuper de détruire la tour lance-flammes située à l'entrée du camp de prisonniers. Une fois la tour détruite, faites reculer votre char de l'autre côté de l'arbre.



C'est au tour de Tanya d'entrer dans la bataille. Laissez sortir vos adversaires un à un du camp et cueillez-les à la sortie ! Une fois le dernier adversaire tombé, entrez dans le camp, mais ne tirez pas dans les barils d'essence : cela tuerait vos deux prisonniers. Faites les sortir [20]. Il s'agit d'un nouveau médecin et d'un ingénieur.

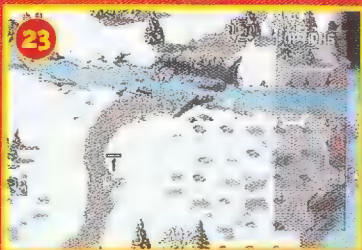


Reprenez le chemin vers le sud, puis vers l'est. Ne remontez pas tout de suite vers le nord, poursuivez votre route vers l'est jusqu'à l'entrée d'un nouveau camp [21]. Positionnez votre tank à l'extérieur de l'enceinte et ne tirez surtout pas sur les bâtiments. Avancez le plus lentement possible avec Tanya



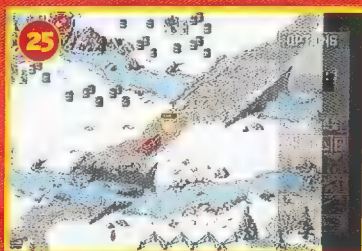
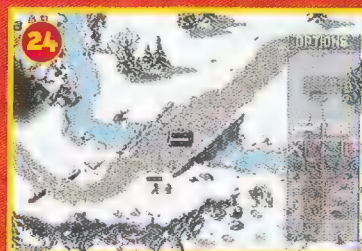
seule : attention aux chiens, ils sont rapides et leurs morsures mortelles. Déplacez Tanya légèrement vers le nord de manière à faire apparaître des barils d'essence. Surtout n'avancez plus, vous risqueriez de vous faire descendre par une tourelle lance-missiles dissimulée derrière un sapin. Tirez dans le baril pour provoquer une gigantesque explosion. Sans le savoir, vous venez de détruire une tourelle lance-missiles très dangereuse !

Poursuivez votre chemin à l'intérieur du camp et placez le tank comme indiqué sur la photo [22]. Il va automatiquement se mettre à shooter une tourelle lance-flammes. Une fois la tourelle détruite, et seulement à ce moment-là, détruisez les barils alentours à l'aide de Tanya. A nouveau sans le savoir, vous venez de détruire un autre pont grâce à l'explosion simultanée de tous les barils [23].



Ressortez du camp par le haut en prenant soin d'emmener avec vous un médecin (on a toujours besoin

d'un teubib pour soigner ses bobos). Traversez le gué et suivez le chemin vers l'ouest. A quelques mètres, vous tomberez sur un nouveau pont. Tanya se fera un plaisir de le plastiquer avec du C4 [24]. Le pont étant coupé, suivez la route vers l'ouest. Attention, des parachutistes ennemis vont être largués à proximité. Descendez-les un à un. Poursuivez votre route en empruntant le chemin qui file maintenant vers le sud.



Si votre sens de l'orientation est correct, vous vous apercevrez que vous venez de faire le tour complet de la base ennemie. Retournez dans le camp et traversez à nouveau la rivière au niveau du gué. Empruntez cette fois-ci la route vers l'est. Il reste deux ponts à détruire. Attention, une fois le premier franchi, un tank rouge va apparaître [25]. Détruisez rapidement les deux ponts à l'aide de Tanya et du C4. La mission est terminée. Pas facile !

## PLAYSTATION

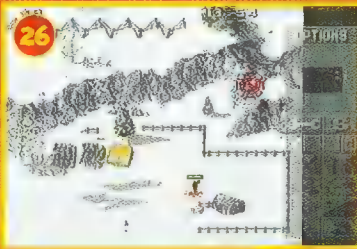
# Camp : Soviétiques – Mission : 3

## Mot de passe : JGoXT6zYX

**Objectifs :** un espion s'est glissé parmi vos hommes et vous venez de le débusquer. Malheureusement, il s'enfuit à toutes jambes et vous ne disposez que de 15 minutes pour

l'éliminer (on ne plaisante pas dans l'Armée rouge, et en plus la solde est minable). Votre mission consiste donc à poursuivre le traître et à le liquider.

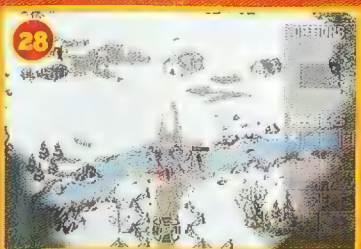
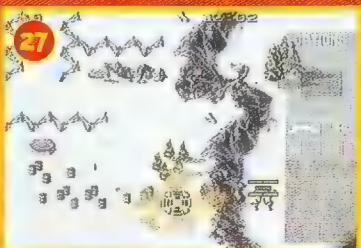
**Difficultés :** vous vous en doutez, le temps manque. Pour éviter de gaspiller de précieuses secondes, suivez scrupuleusement les instructions qui suivent.



Dès le début, dirigez-vous vers l'est et lancez vos chiens d'attaque sur les hommes qui se trouvent à proximité de la petite ferme [26]. Vous venez de libérer des soldats à vous. Bravo !

Poursuivez votre chemin vers le sud en longeant la petite falaise. Placez vos hommes près de la falaise de manière à ce qu'ils détruisent les barils d'essence [27]. Vous venez ainsi de pulvériser une tourelle adverse qui vous aurait posé de gros problèmes. Remontez vers le nord et dirigez-vous à l'endroit où vous venez de détruire les barils.

Avant de franchir le gué, lancez vos chiens d'attaque sur les deux gardes qui se trouvent de l'autre rive [28].



Faites ensuite traverser vos troupes et poursuivez votre chemin vers l'est et passez un nouveau gué.



Vous l'aurez remarqué, le traître s'était réfugié dans une église [29]. Il en sort sans demander son reste. Un navire de transport de troupes l'attend sur les rives du lac. Le transporteur emmène le misérable de l'autre côté du lac, vers le nord [30]. Inutile de tenter quoi que ce soit. Occupez-vous plutôt d'aller vers le nord.



Six adversaires vous barrent la route et sont protégés par des sacs de sable. Laissez venir les deux premiers d'entre eux et abattez-les

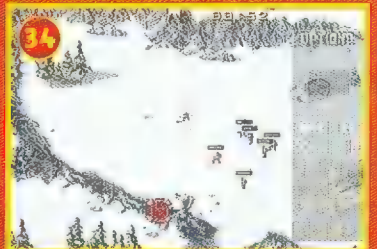


avec vos hommes [31]. Lâchez ensuite vos chiens sur les quatre survivants.

Faites exploser les barils d'essence pour provoquer une explosion en chaîne [32] et frayez-vous un chemin dans le dédale de barbelés.



Poursuivez votre cheminement vers l'est. Au prochain gué, vous allez tomber sur deux soldats armés de bazooka qui vous attendent de pied ferme [33]. Les chiens en feront leur affaire rapidement.



Le traître avait trouvé refuge dans un bâtiment civil ! Débusquez-le en détruisant justement ces bâtiments. Dès qu'il sort, lancez les chiens d'attaque ou mitraillez-le [34]. Comme vous pouvez le voir, il ne restait que 52 secondes pour accomplir cette mission. Pas évident n'est-ce pas ?



# CONCOURS

**LES LOTS**

**150  
GAGNANTS!**



**1<sup>ER</sup> PRIX**

**1 PLAYSTATION  
ET 1 CELLO ORIGINAL  
DU DESSIN ANIME  
SPAWN (VALEUR 1 850 F)**

**2<sup>E</sup> AU 21<sup>E</sup> PRIX**

**1 PLACE DE CINEMA POUR 2 PERSONNES  
POUR ASSISTER AU FILM SPAWN,  
1 TEE-SHIRT COLLECTOR ET 1 FIGURINE SPAWN**

**22<sup>E</sup> AU 31<sup>E</sup> PRIX**

**1 CD SINGLE DE  
LA BANDE ORIGINALE  
DU FILM ET  
1 CARTABLE SPAWN**

**32<sup>E</sup> AU 61<sup>E</sup> PRIX**

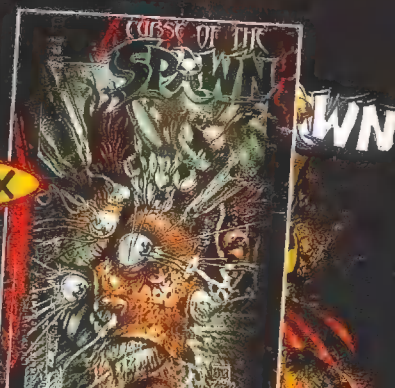
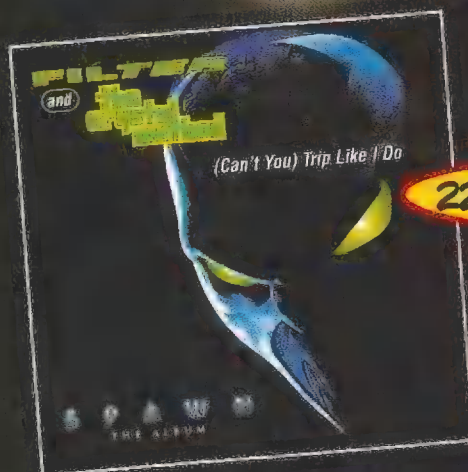
**1 CD SINGLE  
DE LA BANDE ORIGINALE DU  
FILM ET 1 ALBUM SPAWN**

**62<sup>E</sup> AU 71<sup>E</sup> PRIX**

**1 CD SINGLE DE LA BANDE  
ORIGINALE DU FILM ET  
2 COMICS (SEMIC EDITIONS)  
AMERICAINS SPAWN**

**72<sup>E</sup> AU 150<sup>E</sup> PRIX**

**2 COMICS  
(SEMIC EDITIONS)  
AMERICAINS ET  
1 TATOUAGE SPAWN**



EXTR  
Cons  
anim  
(McF  
of Sp  
Les g  
l'étu  
dema

# SPAWN

ACTUELLEMENT DANS LES SALLES

## LES QUESTIONS

1 DE QUEL AUTRE COMIC TODD MCFARLANE EST-IL L'AUTEUR ?

☐

SPIDERMAN

☐

TINTIN

☐

ASTERIX

2 QUI EST L'ACTEUR MARTIN SHEEN POUR CHARLIE SHEEN ?

☐

SON PERE

☐

SON FRERE

☐

SON ONCLE

3 SUR QUELLE CHAINE TV EST DIFFUSEE LA SERIE ANIMEE THE SPAWN ?

☐

CANAL +

☐

CANAL JIMMY

☐

CANAL J

**POUR  
PARTICIPER**

JOUÉ EN DIRECT PAR TEL AU

**08.36.68.11.41\***

JUSQU'AU 27 JANVIER 1998.

### EXTRAIT DU REGLEMENT

Consoles + organise un concours du 19/12/97 au 27/01/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'une console Playstation, 1 cello original du dessin animé Spawn, 40 places au cinéma pour le film Spawn, 50 single de la BOF, 20 tee-shirts collector Spawn, 10 cartables Spawn, 20 figurines articulées de la gamme Spawn (McFarlane Toys), 30 albums Spawn de chez Béthy Edition, 89 comics américains Spawn, 89 comics américains Curse of Spawn et 79 t-shirts Spawn.

Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude Simon & Conti, 25 rue du Fbg. Poissonnière, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Spawn, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.



Album

Bethy



\* et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

# Le Mans 24



*Quand on questionne un vieux de la vieille sur ses jeux préférés, et pour peu qu'on cite un jeu de course, il y a un titre qui revient inmanquablement : Out Run ! Si bien qu'on ne s'étonne plus de rien de la part de ces spécialistes de la course que sont devenus Sega et ses AM. Mais jusqu'où iront-ils ? On se le demande...*

**L**e temps où, pour simuler un effet de vitesse, on faisait zoomer des sprites et cyclo des couleurs est bien loin ! Réaliser un jeu de course (ou autre) nécessitant une pseudo vue subjective n'était alors qu'une illusion 2D... Depuis l'avènement de la 3D, les choses



Le Mans 24, le premier jeu de course en 3D sur Sega AM.

ont bien changé. Le premier éditeur à se lancer dans la course fut Namco, avec Winning Run, suivi de peu par Atari, avec Hard Drivin. C'était en 1989, et la technologie était limitée à quelques centaines de polygones, un maximum de 32 couleurs à l'écran et une animation légèrement saccadée. Ayant déjà remporté la bataille des courses 2D avec Out Run, et



Les bolides sont alignés dans une vue subjective qui permet de mieux apprécier la vitesse.



Après vingt heures, les joueurs se fatiguent. Prenez le volant à changer de pilote !

étant devenu le premier éditeur d'un jeu 32 bits en arcade avec Rad Mobil (processeur NEC V60), Sega affûtait son arme de guerre : le Model 1. Virtua Racing apporta la consécration, avec un succès qui éclipsa les autres éditeurs d'arcade pendant un bon bout de temps. Le genre sera 3D ou ne sera pas !

## 3D à toute vitesse

Aujourd'hui, tous les éditeurs se sont mis à la 3D et bien souvent avec un jeu de course, mais Sega continue d'occuper la première marche du podium avec sa carte Model 3. Grâce à cette génération de cartes, le jeu

réalisme graphique extrême, propice à attirer l'attention du grand public.

## Abonné au genre

Sega avait déjà un catalogue bien étoffé au niveau course automobile; il s'attaque désormais, avec Le Mans 24, à une compétition bien connue des amateurs de rillettes, les... 24 Heures du Mans. L'endurance et la rigueur seront les maîtres-mots de cette épreuve. Car, bien que vous ne soyez pas obligé de rester rivé 24 heures sur la borne, attendez-vous à courir sur le circuit deux à trois fois plus longtemps que pour n'importe quel jeu de course ! Dès l'introduction, le ton est donné : bêtes de courses et hôtesse sexy vous sont présentées sous

indiscutablement, ça fait rêver ! Une fois dans le jeu, c'est une autre paire de manches...

## Sont-ils tous là ?

Les six bolides proposés – McLaren F1GT, Porsche 911 GT1, Ferrari F40 GTE, Sauber Mercedes, Mazda 787B et Nissan Nismo GT-R – possèdent tous une maniabilité différente. Les développeurs, qui avaient inclus une prise en main très limitée dans la version bêta du jeu, ont rectifié leur tir : les dérapages sont désormais bien plus accessibles. Comme à l'accoutumée, les développeurs de chez Sega ont bénéficié de l'aide de techniciens et pilotes professionnels ! La réalisation est vraiment impressionnante et prouve que Sega possède la meilleure technologie 3D du marché. La vitesse est hallucinante, et empêche presque d'apprécier le souci du détail dont fait preuve Le Mans 24. Des étincelles qui jaillissent de votre bolide aux éblouissements des phares la



Un petit retour au stand avant de se remettre en route.



Ma fautes ne m'importe pas...  
un adversaire est si vite arrivé !



La conduite de nuit est dangereuse...  
voyez derrière !



La première nuit de nuit après  
une bonne nuit de sommeil... Pour  
l'histoire, quel plaisir pour la conduire !



Quelle nuit de nuit  
après une nuit de sommeil...  
voyez derrière !

nuit, tout est conçu avec un  
souci de réalisme constant, à  
contrario de Scud Race,  
beaucoup plus extravagant...

### Concentrez-vous !

Pour rester en lice et finir la  
course, vous allez devoir garder  
un capital "temps" que vous  
conservez en doublant  
régulièrement vos concurrents.  
Les fautes sont rarement  
pardonnées et les adversaires  
sont doués d'une intelligence  
artificielle assez poussée.  
Surveillez votre rétro !  
Notez aussi qu'un joueur peut  
entrer à n'importe quel moment  
dans la course. Le mode Sprint

Race est classique mais se  
déroule sur un circuit  
entièrement original avec des  
Checkpoints. Un mode Link 6  
sera disponible sur la version  
DeLuxe, qui promet bien du bon  
temps à plusieurs. Avant de  
foncer à votre salle d'arcade  
préférée, sachez que deux  
voitures (si ce n'est plus !) sont  
cachées : la Porsche 917 K et la  
McLaren BMW. Bon courage  
pour les trouver !

(REMERCIEMENTS À PREMIER LOISIR  
FRANCE POUR SA PATIENCE)



Après 24 heures de nuit...  
le rétro se fait abondamment  
après les premiers...

ARCADE

● SEGA/AM3



La présentation est vraiment  
magnifique !



Après 24 heures de nuit...  
le rétro se fait abondamment  
après les premiers...

# Asia "Jamma" Show

*Tout le monde (ou presque) connaît le Jamma Show, le salon japonais d'arcade qui se déroule en automne. Ce que l'on sait moins, c'est que depuis l'année dernière une édition asiatique se promène sur le continent. Voici un rapide tour d'horizon de ce que l'on a pu y découvrir.*

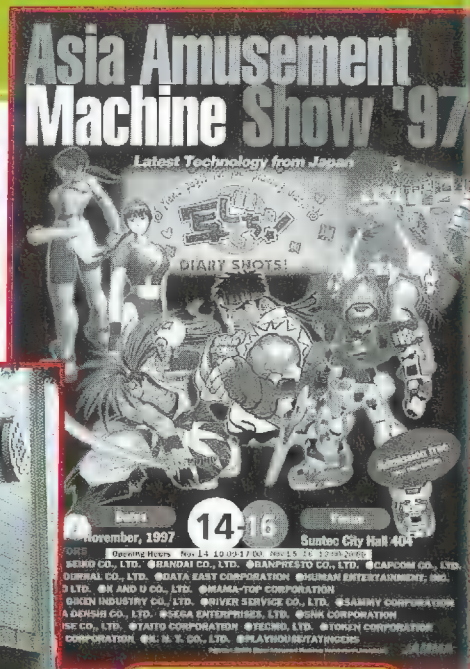
**M**anifestant leur intérêt pour le marché asiatique, les éditeurs japonais se sont tous retrouvés à Singapour (après Hongkong) entre le 14 et le 16 novembre pour la version "export" du Jamma Show. En gros, on retrouvait les jeux présentés au Japon, mais dans une version plus avancée, ainsi que quelques nouveautés. Première déception, Konami et Namco étaient absents... Par contre, **Samouraï**

**Spirit 64** de SNK était présenté, en version quasi définitive bénéficiant de nombreuses améliorations. Le jeu utilise quatre boutons, et les enchaînements sont similaires à ceux utilisés dans **SS4**. Seule la parade semble encore délicate en 3D. Toujours chez SNK, une nouveauté, **Gekka no Tenshi "Last Blade"**, a remporté un franc succès. Sera-t-il le dernier jeu de combat 2D sur Neo Geo ?

Taito présentait le quatrième épisode de la saga **Puzzle Bobble**, **Darius G v.2.0** et **PuchiCarat**, un mix de **Puzzle Bobble** et d'**Arkanoid**. Tecmo, qui offrait à l'admiration des visiteurs **Gallop Racing 2**, a annoncé la sortie de **Dead or Alive 2**. Sega occupait le plus grand stand, mais on pouvait s'en douter ! Capcom n'avait pas de nouveauté par



Immense pavillon japonais



La référence officielle de l'Amusement Machine Show

## NOUVELLES ET RUMEURS

- SNK a d'ores et déjà commencé le développement de **King of Fighters 98** sur Neo Geo, et compte continuer de sortir des jeux 16 bits jusqu'au début 1999 !
- Selon la rumeur, **MICROSOFT** arrêterait ses investissements dans l'arcade.
- **Quake** arrive dans nos salles obscures en version multijoueur grâce au "SparkyNet".
- **CAPCOM** prépare **Street Fighter Zero 3**, **SF EX2**, et **Star Gladiator 2**.
- **SCUD RACE** est "upgradable" en version+ par le simple ajout de Rom.
- **SQUARE SOFT** aurait déjà trois projets pour l'arcade avec Namco.
- **NAMCO** compte utiliser les personnages de **Tekken** dans d'autres jeux.
- **Gouki** est sélectionnable dans **Street Fighter 3** !



rapport au show de Tokyo, mais avait organisé un stand "oldies" avec **Strider** et **Ghosts'n Goblins**. Faut-il y voir l'indice de suites en préparation ? Human proposait une nouvelle attraction basée sur l'horreur, avec 3D et son surround en prime ! Une grande partie du salon était occupée par les "medal-games" (jeux divers à jetons) et autres "puricura" (print-club) qui réjouissent le grand public en Asie... Du côté des animations, les tournois de SNK ont fait fureur, galvanisant la foule des joueurs



Pas besoin de courir, un écran 60 permet de suivre le point de vue des personnages

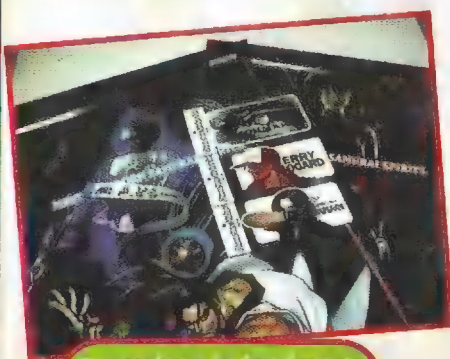
## TIPS ET BUGS...

### • D&D2 "Shadow over Mystara"

**INVINCIBILITE.** Ce tip est seulement possible avec le deuxième nain (Start) et le premier voleur (Punch) dans les premières versions du jeu ! Allez dans le menu nominatif, appuyez une fois sur Name puis entrez A ou L. Attendez que le "timer" atteigne 10 puis appuyez 72 fois ou plus sur le bouton Punch et Start. Ne prenez ni l'Helmet, ni l'Headband ni les coffres vides, ils bloquent le jeu ! Vendez par contre les objets Error, ils vous rapporteront 99999 sp.

### • Jurassic Park The Lost World

**SELECTION DES NIVEAUX.** Après avoir mis la pièce dans la fente, tirez avec le player 1 trois fois, avec le player 2 trois fois, player 1 une fois, player 2 une fois. Si vous réussissez, vous entendrez le cri du T-Rex.



Des joueurs qui les font frémir, avant de mal à l'aise...



## VAINQUEUR DU MOIS

L'abonnement du mois revient à Romain Vacher. Comme il le dit lui-même, il est plus doué pour le dessin que pour écrire des tartines. Ce qui tombe bien, le concours porte sur les dessins et non pas sur les lettres (ni les tartines). Il s'est inspiré de Zelda 64 pour sa couverture, et je dois dire que la qualité est superbe. Les ombres portées sur les vêtements, comme les plis d'ailleurs, sont fichtrement bien foutus. Bien vu l'ami, et à toi les Consoles+ gratos !



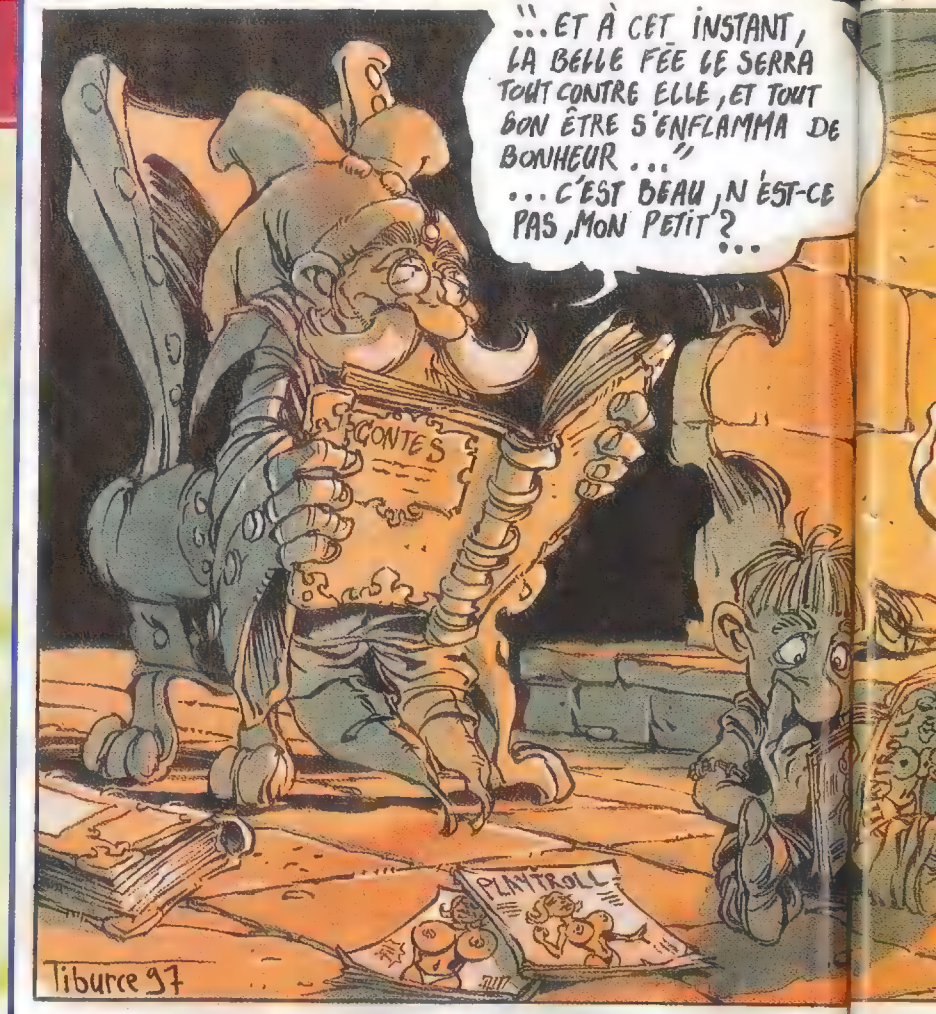
**D** y en a marre ! Je ne supporte plus l'autre nain, avec ses cheveux blonds en pétard. Non, c'est vrai quoi. En plus, il porte un nom complètement débile, un truc à coucher dehors : Sangoku. Je me demande si ses parents savaient ce qu'ils faisaient le jour de son baptême. Ce jour-là, ils auraient dû le noyer dans les fonts baptismaux. Enfin, toujours est-il que je le déteste. Il y a des jours comme ça, où je me sens l'envie d'aller hacher menu du mangaga à la noix. Dans ma jeunesse, nous lisions autre chose : PlayTroll, PenHutte et les vieux grimoires de l'oncle Hourkh. Je vous parlerai un jour de l'oncle Hourkh, si vous êtes sages...  
Bomboy, ancien abonné à PenHutte et PlayTroll.

## IMPORT, DEUX COCHONS

**Q** Sangoku (tiens, tiens, tiens, j'avais me l'faire lui !)  
voudrait savoir si les codes que nous avons passés pour Dragon Ball Final Bout sur Playstation fonctionnaient avec la version

En voilà un qui ne va pas être déçu de ma réponse !

**R** Salut petit Sangoku. Alors, comment te sens-tu maintenant que tu as goûté au tranchant de ma hache ? Je t'ai coupé la parole, désolé ! Je te le dis tout de suite : la version officielle de Dragon



n'est pas disponible à l'heure où je t'écris. Il m'est donc impossible de te dire si les tips fonctionnent sur cette version. Quoi qu'il en soit, je te conseille de téléphoner à Switch le mercredi au 01 41 86 16 72 de 14 h à 18 h. Il saura te dire si la version officielle est disponible et si les tips fonctionnent ou non. A mercredi !

## PACOME, LÉGÈREMENT EN RETARD

**Q** Pacôme, un Parisien fidèle lecteur de Consoles+ (l'un n'empêche pas l'autre), est fasciné par Lara Croft. Enfin, surtout par sa paire de... lunettes. Ebloui par Tomb Raider, il me demande quand sortira le prochain épisode et quelles seront les grandes nouveautés apportées au jeu. Même question concernant la suite des Chevaliers de Baphomet.

**R** Salut Pacôme. Bien que tu sois un fidèle lecteur, je me demande si tu n'oublies pas de lire certaines pages de Consoles+. En effet, nous parlons régulièrement de

Raider 2 depuis l'été dernier. Je peux même t'affirmer que nous avons testé le jeu dans le dernier numéro. Tomb Raider 2 est en vente depuis le 21 novembre et cartonne à fond ! Les nouveautés, par rapport au premier épisode, ne sont pas tellement nombreuses : Lara possède désormais différentes tenues et peut, dans certains niveaux, se déplacer à l'aide de véhicules. Les niveaux sont aussi plus variés que dans le précédent épisode. Quant à la suite des Chevaliers de Baphomet, elle est intitulée Les Boucliers de Quetzalcoatl. Un peu difficile à retenir, non ? Le jeu est dans la lignée du premier épisode, c'est-à-dire qu'on se retrouve face à une aventure entièrement graphique comportant des énigmes épineuses et corsées rendant le jeu très intéressant.

## PHILIPPE ESCHEN-MACHIN EST PERDU

**Q** Philippe Eschenbrenner (c'est son nom) est l'heureux possesseur d'une



Mario 64. Comme il est un peu perdu dans le jeu, il me demande où se trouve le monde du roi des neiges, le niveau 10 en fait.

**R** Salut Philippe. D'ordinaire, je ne réponds pas aux petits joueurs qui sont perdus dans un soft ou qui me demandent des astuces. Mais tu me prends par les sentiments en me parlant de Mario 64... L'entrée du niveau 10, le monde du roi des neiges, est bien cachée. Elle se

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

trouve dans le château de Bowser, au premier étage, dans la salle des miroirs. L'entrée du niveau se trouve dans le mur de gauche, contre le miroir. Il suffit de sauter contre ce mur et, comme par magie, tu passeras à travers. Bonne chance !

## ERIC, LECTEUR PORTABLE

**Q** Eric, un lecteur qui habite l'Alsace, a 14 ans. Il aimerait savoir si une nouvelle console portable, mis à part la Gameboy et la Game Gear, est prévue. Si oui, quelle sera sa puissance, sa couleur, sa marque et son prix ?

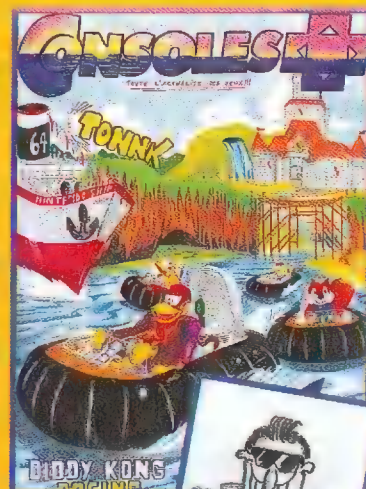
**R** Salut Eric. Dernièrement, Nintendo a sorti une nouvelle version de sa Gameboy : la Gameboy Pocket. Elle est entièrement compatible avec l'ancienne Gameboy mais s'en démarque par un look plus moderne, et un format plus petit et moins épais. Il semblerait que, depuis quelques mois, Nintendo soit en train de préparer une nouvelle console portable, cette fois-ci en couleur. Nous ne savons rien de plus sur cette



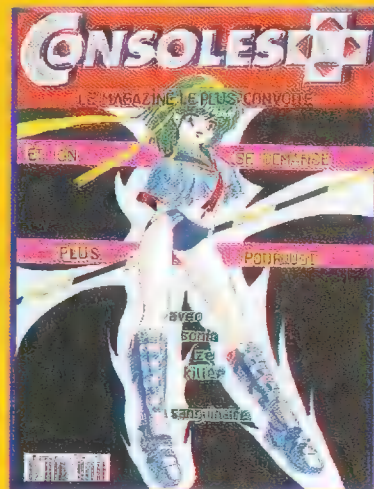
CÉDRIC  
JAVANAUD  
(VAURÉAL)



JÉRÔME PERRILLAT-COLLOMB  
(BONNATRAIT-SCIEZ)



CÉDRIC  
PRUVEL  
(BERNIERES)



ANTONIN BOULAT (PARIS)

JE ME SUIS FAIT  
GREFFER UNE  
POIGNÉE SUR LE  
CRANE !

LA MODE DU  
PERCING EST  
TERMINÉE,  
VIVE LE  
TRANSPORTING !



SOMBATH  
VANNA  
(MURET)



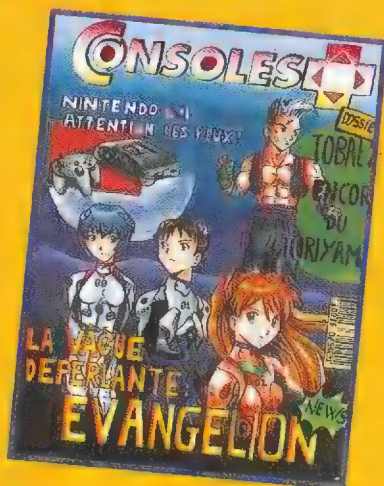
MICHAEL VESSELA  
(VILLEURBANNE)



## LE PRIX D'EDDY KACE

Autre superbe dessin, celui de Angelo Lagalla. Il s'est inspiré d'une série TV japonaise à succès (qui fait un carton au pays du Soleil-Levant et qui est disponible en cassette vidéo en France) : "Evangelion".

Les couleurs sont très bien utilisées ■ Angelo ■ beaucoup joué sur les contrastes. Pour la peine, il recevra le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe. Il va faire des jaloux en Nouvelle-Calédonie.



fameuse console et encore moins sur une éventuelle date de sortie.

## HENNEQUI ? C'EST MARC !

**Q** Marc Hennequi est un mec en forme. Il possède une Playstation française (oui, môôôseur !) et aimerait la modifier pour qu'elle accepte les jeux américains et japonais.

Légitimement inquiet, il me demande si au bout de six mois ou un an, elle ne va pas lui sauter entre les mains (les puces, ça gratte et ça démange). Il aimerait aussi connaître la date de sortie officielle de la Playstation 2 et de la Saturn 2, ainsi que les titres des jeux qui tourneront dessus.

**R** Salut Marc. Tu souhaites faire trafiquer ta console, c'est ton droit. Mais il faut savoir une chose : dès l'instant que ta console est ouverte, la garantie est perdue. Sony ne reprendra pas ta console pour la réparer si jamais tu as un pépin avec. La pose de la puce électronique qui permet de rendre la console universelle ne perturbe pas la machine et ne la dérègle pas. Si ta console tombe en panne après quelques mois, c'est que de toute manière elle devait lâcher ! La puce n'y est pour rien. Il faut aussi savoir que les consoles Playstation de dernière génération sont protégées contre cette puce, et

trafiquées. Quoi qu'il en soit, téléphone aux boutiques qui font cette transformation, et demande-leur si ta console peut être modifiée ou non. En ce qui concerne ta deuxième question, il est bien trop tôt pour connaître les dates de sortie de la Playstation 2 et de la Saturn 2. On en reparlera dans six mois !

## UN INCONNU CHAUFFÉ

**Q** Un inconnu nous envoie une lettre anonyme (normal puisqu'il est inconnu et qu'il n'a pas signé sa lettre). Voici sa missive, intégralement reproduite, fautes d'orthographe incluses (note du secrétariat de rédaction : l'hôpital se fout de la charité !). Je répondrai au fur et à mesure à ses propos. Suivez le guide !

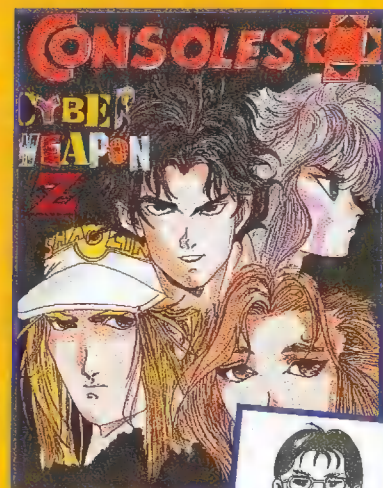
*Bonjour, je ne veux pas vous donner mon nom, mais je veux vous dire que la Nintendo 64 est une daube, je m'explique :*  
Ça commence bien...

*Il y a presque que des jeux de gamins, les jeux coûtent 500 francs en moyenne, les jeux sont beaucoup plus courts que sur CD et le son est aussi pourri grâce au support cartouche.*

Je suis d'accord sur les prix des jeux, beaucoup trop élevés. Dire qu'un jeu sur cartouche est beaucoup plus court que sur CD n'est pas un argument valable.



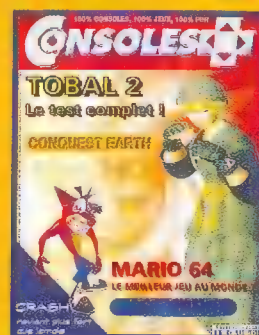
BORIS BRUGEVIN (VIENNE)



PATRICK NGUYEN (VILLIERS-SUR-MARNE)



DAMIEN ACQUAVIVA (METZ)



JULIEN RIOU (PARIS)

## N'OUBLIEZ PAS

● Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos œuvres sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison !

● Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. N'hésitez pas à faire des grimaces ou à rester naturel si vous êtes déjà moche (nous, avec Switch et Panda, nous sommes immunisés), on aime bien ça ! Merci les p'tits gars !

● Que Niico (un nain porte quoi) s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : [nicolas@imagnet.fr](mailto:nicolas@imagnet.fr).

● Si vous possédez une adresse E-mail, faites-le moi savoir dans votre courrier. Je glisserai votre adresse dans le magazine et ainsi vous pourrez communiquer entre vous. Sympa, non ?

# plus DE SENSATIONS



**VTT plus** n°9 20F

**Cet hiver ROULEZ**

**22** pages spéciales pour choisir le bon matos, bien adapter son VTT et préparer la prochaine saison

**10** balades randos  
Du nord au sud, tous les circuits praticables en hiver

**matos**  
5 VTT de 3 fourches  
compét' à moins performantes  
de 5 000 F et pas chères

**compét'**  
L'Arizona Bike  
Tahiti Pacific Raid

**randos**  
Sous le soleil  
de Tunisie

N°9-Janvier/février 08-20F-1464-16 FS  
M 2451-9-20,00 F

TOUS LES 15 DU MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

VOUS VOULEZ DES CHIFFRES ? OK !

EN MOYENNE, UNE POULE 1/2 POND  
1 ŒUF 1/2 EN 1 JOUR 1/2.

COMBIEN 9 POULES  
PONDERONT D'ŒUFS  
EN 9 JOURS ?

VOUS AVEZ  
1 MOIS POUR  
ME DONNER  
VOTRE  
REPONSE !

AN  
BOULOT !

Prenons un exemple : Super Mario 64 n'a pas d'équivalent sur consoles 32 bits, à part peut-être Croc ou Jumping Flash ! Mais qu'on ne me dise pas que la durée de vie de Croc ou de Jumping Flash est supérieure à celle de Mario 64. Autre exemple (je suis en forme, profitons-en) : Mario Kart 64 contient seize circuits. Combien de jeux proposent autant de parcours sur une console CD ? Un, deux mais pas trois ! Dis-moi aussi quels sont les jeux, sur les autres consoles 32 bits, où l'on peut jouer à quatre simultanément sans avoir besoin de deux consoles et d'un câble de liaison : mis à part les simus de sport et autres Micromachines, pratiquement aucun ! La possibilité de jouer à quatre simultanément augmente considérablement la durée de vie d'une cartouche, non ? Le son est pourri sur cartouche ? Faux : la plupart des jeux Playstation ou Saturn ne tirent pas directement le son du CD. Eh oui ! il faut le savoir : la majorité des sons que l'on entend sont des fichiers décompressés en temps réel. Idem sur la Nintendo 64, pour des questions de taille mémoire. La compression Mpeg3, par exemple, offre des qualités de

et occupe un minimum de place en mémoire. Alors ?

Après il faudra acheter le DD64 qui coûtera, approximativement, 800 francs et il y aura toujours moins de place et le son sera toujours moins bien que sur CD. Je sais de quoi je parle, mon cousin se l'ai acheter, il a regretté et il l'a rendu trois semaines après.

C'est vrai que le prix du DD64 est élevé. Mais rappelez-vous le prix de la Saturn et de la Playstation à leur lancement : 3 390 francs pour la Saturn et 2 290 francs pour la Playstation. Faisons un rapide calcul (si l'orthographe n'est pas ton fort, peut-être que les mathématiques te seront plus favorables) : 990 francs (prix actuel de la Nintendo 64) + 800 francs (prix estimé du DD64) = 1 790 francs. C'est moins cher que les prix des consoles Playstation et Saturn un an après leur lancement. Il y a même fort à parier que, lors de la mise en vente du DD64 en France, le prix de la Nintendo 64 aura encore baissé. Tu dis qu'il y aura moins de place sur DD64 que sur CD. C'est vrai. Mais, je me répète, la durée de vie d'un jeu ne dépend pas du support sur lequel il se trouve. Mario 64, par exemple,

Que dire du futur Zelda 64 ? Par comparaison, le DD64 aura une capacité de stockage plus importante que les cartouches et, chose remarquable, il comportera un modem intégré et les disques optiques seront réinscriptibles à souhait. Ce qui signifie que tu pourras enregistrer et effacer des parties directement sur DD64. Des extensions de jeux seront aussi disponibles et rallongeront la durée de vie du jeu sur DD64. Peux-tu me dire si la Saturn et la Playstation disposent de CD réinscriptibles ? Eh non... Dois-je encore te parler des sons décompressés ou as-tu tout compris la première fois ? Ton cousin a eu le DD64 et l'a revendu ensuite ? Heu, ton cousin, il vient du futur ou quoi ? Le DD64 ne sera pas vendu dans le monde avant le milieu de l'année 1998 ! Faudra que tu m'expliques, j'ai dû rater un chapitre...

Près de chez moi, ils ont presque tous compris, ici on s'achète des Playstation et elle n'est pas près d'être morte cette console. Alors, tous cela qui voulait s'acheter la Nintendo 64, vous savez quoi acheter ? Moi et mes copains ont aient tous acheté la Playstation et on est content d'elle. Et vous Console +, êtes vous d'accord avec moi ?

En effet, la Playstation est loin d'être morte et je suis ravi qu'elle plaise à tes amis. En tout cas, je pense que tous ceux qui veulent s'acheter une Nintendo 64 savent quoi acheter : une Nintendo 64 ! Nous, à Consoles+ (Consoles +, depuis 72 numéros, s'écrit avec un "S"), on aime aussi bien la Playstation, que la Saturn ou la Nintendo 64. Notre avis varie en fonction des jeux que l'on teste, mais on ne remet pas en cause la qualité de la console sur laquelle on teste le jeu. Comme dit parfois Switch "Passe-moi l'Twix", heu pardon, "Il n'y a pas de mauvaise console, il n'y a que des mauvais jeux."

S'il vous plaît, publiez-moi.  
C'est bel et bien fait.

## DES CHIFFRES !

**Q** Vous êtes nombreux à me demander quels sont les chiffres de vente des différentes consoles à travers le monde. Après une rapide enquête sur Internet, voici ce que j'ai pu trouver.

**R** 8,6 millions de Playstation se seraient vendues au Japon, contre 2,47 millions de Nintendo 64. Les ventes atteignent près de 20 millions de Playstation à travers le monde, et 11,5 millions de Nintendo 64. Il est très difficile de trouver des chiffres de vente pour la Saturn. Tout ce que je sais, c'est que la Saturn se vend très bien au Japon et moins bien dans le reste du monde.

## ANTOINE D. BACS À SABLE

**Q** Antoine aimerait savoir si les dialogues de Final Fantasy VII en version officielle seront en français ou non. Il aimerait aussi connaître la date de sortie officielle du jeu Coolboarders 2 sur Playstation. Comme il veut acheter une simulation de course, Antoine me demande également quelle est la plus intéressante du moment.

**R** Salut Antoine. Si tu lisais plus attentivement les tests de Consoles+, tu saurais que le jeu Final Fantasy VII en version officielle est francisé. Les textes sont donc entièrement traduits. Le jeu occupe trois CD bourrés d'images de synthèse d'une qualité remarquable. Coolboarders 2, en version officielle, a été retardé. Il devait sortir au début du mois de janvier, mais la date a été repoussée à février. Le jeu de course le plus intéressant du moment ? Très difficile à dire. Tu peux essayer l'un des jeux suivants : Turbo Racing, Radge Racer ou Formula One 97. Ces jeux recouvrent à peu près tous les genres : F1, simulation et rally. Comme ça, tu n'as que

Grâ  
que  
Enc  
dét  
Pou

1- Vo

2- Vo  
sur co  
sur P

3- En

4- Ind  
vous

Game  
NES  
Mega  
Neo G  
Playst  
Saturn  
Super  
Ninten  
Autre  
Précis

5- Pos

MAC  
PC  
Lecteu  
Modem  
Imprim

6- Ete

7- Con

8- Com

9- Que  
sur con  
sur mic

10- Ou  
boutiqu  
vente p  
en gran  
superm  
rayons

11- Co  
neufs ..  
d'occas  
échang

12- Qu  
un nou

les test  
les publi  
les publi  
les dém  
les cons  
les cons  
les cons  
les info  
une K7  
un CD  
un CD a

13- Ind  
en les c  
celui qu  
Baston  
Jeux de  
Simulati  
Action  
Réflexio

# ENQUETE LECTEURS



Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' grâce à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 20 janvier 1998 à l'adresse suivante :

Enquête Lecteurs Consoles +, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Un tirage au sort parmi les questionnaires reçus déterminera 10 gagnants d'un abonnement de un an à Consoles + !!

Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci ①

1- Vous jouez aux jeux vidéo depuis l'âge de  ans

2- Vous jouez (plusieurs réponses possibles)

sur console 1  
sur PC ou MAC 2

3- En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?  heures

4- Indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et quelle(s) machine(s) vous envisagez d'acheter.

	Je possède (cadeaux de Noël 97 inclus)	J'envisage d'acheter
Game Boy	1	2
NES	1	2
Megadrive	1	2
Neo Geo	1	2
Playstation	1	2
Saturn	1	2
Super Nintendo	1	2
Nintendo 64	1	2
Autre	1	2

Précisez.....

5- Possédez-vous ou souhaitez-vous acheter le matériel suivant ?

	Je possède (cadeaux de Noël 97 inclus)	Je souhaite acheter
MAC	1	2
PC	1	2
Lecteur CD Rom	1	2
Modem	1	2
Imprimante	1	2

6- Êtes-vous connecté sur Internet ? oui 1 non 2

7- Combien de jeux avez-vous ?  jeux pour console

jeux sur micro

8- Combien de jeux achetez-vous par mois ?  jeux pour console

jeux pour micro

9- Quel budget mensuel consacrez-vous à l'achat de jeux vidéo ?

sur console : ..... francs  
sur micro : ..... francs

10- Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

boutiques spécialisées (type Micromania).....	1
vente par correspondance.....	2
en grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin, Toys'R Us.....)	3
supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc.....)	4
rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc.....)	5

11- Comment vous procurez-vous vos jeux ?

neufs .....	1
d'occasion.....	2
échanges.....	3

12- Quelles sont les 3 raisons principales qui vous donnent envie d'acheter un nouveau jeu ?

	la 1 <sup>ère</sup>	la 2 <sup>e</sup>	la 3 <sup>e</sup>
les tests dans les magazines spécialisés	1	2	3
les publicités dans les magazines	1	2	3
les publicités à la télévision	1	2	3
les démos dans les boutiques	1	2	3
les conseils d'un ami	1	2	3
les conseils d'un vendeur	1	2	3
les conseils d'une émission télé	1	2	3
les infos sur l'emballage du jeu	1	2	3
une K7 vidéo de présentation	1	2	3
un CD de démo jouable	1	2	3
un CD audio de musiques de jeux	1	2	3

13- Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscrivez 1 en face du type de jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

Baston <input type="checkbox"/>	Shoot-them-up <input type="checkbox"/>	Sport <input type="checkbox"/>
Jeux de rôles <input type="checkbox"/>	Plates-formes <input type="checkbox"/>	Aventure <input type="checkbox"/>
Simulation <input type="checkbox"/>	Beat-them-all <input type="checkbox"/>	Action 3D <input type="checkbox"/>
Action <input type="checkbox"/>	Tir <input type="checkbox"/>	"Doomlike" <input type="checkbox"/>
Réflexion (type tétis) <input type="checkbox"/>	Auto-moto <input type="checkbox"/>	Stratégie <input type="checkbox"/>

14- Quels sont actuellement vos 3 jeux préférés ?

En 1<sup>er</sup> : ..... En 2<sup>e</sup> : .....

15- Quels sont vos 3 héros de jeu préférés ?

En 1<sup>er</sup> : ..... En 2<sup>e</sup> : .....

En 3<sup>e</sup> : .....

16- Vous attendez avec impatience la sortie de (citez 3 titres) :

En 1<sup>er</sup> : ..... En 2<sup>e</sup> : .....

En 3<sup>e</sup> : .....

17- Depuis combien de temps lisez-vous Consoles + ?

depuis moins de 6 mois	1	depuis 3 à 4 ans	4
depuis 6 mois à 1 an	2	depuis 5 ans et plus	5
depuis 1 à 2 ans	3		

18- Le plus souvent, comment vous procurez-vous Consoles + ?

je l'achète moi-même (librairie, bureau tabac, etc.....)	1
quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné.....	2
je suis moi-même abonné.....	3
je l'emprunte à un copain.....	4
on me l'offre.....	5

19- Si vous avez acheté vous-même ce numéro de Consoles +, indiquez les 3 raisons principales de votre choix ?

	ma 1 <sup>ère</sup> raison	ma 2 <sup>e</sup> raison	ma 3 <sup>e</sup> raison
par simple curiosité	1	2	3
parce qu'un ami me l'a conseillé	1	2	3
parce ce que je l'achète régulièrement	1	2	3
pour avoir le calendrier Tomb Raider	1	2	3
pour le reportage sur le Nintendo Space World	1	2	3
pour le test de Marvel Super Heroes	1	2	3
pour l'aide de jeu sur Alerte Rouge	1	2	3
pour le test de Diddy Kong Racing	1	2	3

20- D'habitude, en dehors de vous, combien de personnes lisent votre numéro de Consoles + ?  personnes

21- En moyenne, combien de fois reprenez-vous en main un même numéro de Consoles + pour le lire, le parcourir ou le consulter ?  fois

22- Que pensez-vous des rubriques de Consoles + ?

	super	bien	moyen	nul	je ne lis pas
Trombinoscope	1	2	3	4	5
Japon divers (salon, life style...)	1	2	3	4	5
Japon Previews	1	2	3	4	5
Japon Animé	1	2	3	4	5
News	1	2	3	4	5
Previews	1	2	3	4	5
Work in Progress	1	2	3	4	5
Tests	1	2	3	4	5
Speedy Gonzatest	1	2	3	4	5
Tips - Soluce	1	2	3	4	5
Courrier	1	2	3	4	5
Ze Killer	1	2	3	4	5
Services + et Shop In'	1	2	3	4	5
Petites annonces	1	2	3	4	5

23- Qu'est-ce que vous aimez le plus dans Consoles + ?

.....

24- Qu'est-ce que vous n'aimez pas dans Consoles + ?

.....

25- Depuis que vous lisez Consoles +, quelle couverture vous a le plus séduit ? (indiquez le n° de Consoles + et l'illustration en couverture)

.....

26- Depuis que vous lisez Consoles +, quels sont les 2 cadeaux de couverture que vous avez préférés ?

En 1<sup>er</sup> : ..... En 2<sup>e</sup> : .....

27- Si vous deviez donner un conseil à la rédaction de Consoles +, vous lui diriez

.....

28- Avez-vous acheté le hors série Playstation de Consoles + avec le CD de démo de Street Fighter Ex+Alpha (n°7H sorti en novembre) ? oui 1 non 2

Si oui, pourquoi ? .....

### 29- Qu'avez-vous pensé de ce hors série dédié à la Playstation ?

super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne l'ai pas lu 5

Pourquoi ? .....

### Et le CD de démo de Street Fighter Ex+Alpha ?

super 1 bien 2 moyen 3 nul 4

### 30- Avez-vous acheté ou reçu par abonnement le numéro 70 de Consoles + avec le CD de démo de Croc ?

oui 1 non 2  
je l'ai acheté 1 2  
je l'ai reçu par abonnement 1 2

### 31- Si vous l'avez acheté ou si vous êtes abonné, qu'avez-vous pensé de ce numéro ?

super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne l'ai pas lu 5

Pourquoi ? .....

### Et le CD de démo de Croc ?

super 1 bien 2 moyen 3 nul 4 je ne m'en suis pas servi 5

### 32- Si vous n'avez pas acheté le numéro 70 de Consoles + avec le démo de Croc, pourquoi ?

il était trop cher ..... 1  
je n'avais pas de Playstation à l'époque ..... 2  
j'ai acheté un autre magazine dont les sujets de couverture me plaisaient plus ..... 3  
j'ai acheté un autre magazine dont le CD de démo me plaisait plus ..... 4  
je n'ai pas acheté de magazine ce mois-ci ..... 5

### 33- Vous lisez un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de

ans

### 34- En général, combien de magazines de jeux vidéo achetez-vous par mois ?

magazines

### 35- Pour chacun des magazines suivants, dites-nous si vous le lisez régulièrement (ou si vous êtes abonné), de temps en temps, rarement ou jamais.

Je lis ce magazine	régulièrement (ou abonné)	de temps en temps	rarement	jamais
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Crazy Games	1	2	3	4
Game Play 64	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
64 Player	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
X64	1	2	3	4

### 36- Notez les magazines suivants sur 100 %

CD Consoles ..... %  
Consoles News ..... %  
Consoles + ..... %  
Crazy Games ..... %  
Game Play 64 ..... %  
Joypad ..... %  
64 Player ..... %  
Nintendo Magazine ..... %  
Player One ..... %  
Playmag ..... %  
Playstation Magazine ..... %  
X64 ..... %

### 37- Comment trouvez-vous les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

	trop dures	comme il faut	trop cool	je ne connais pas
CD Consoles	1	2	3	4
Consoles News	1	2	3	4
Consoles +	1	2	3	4
Crazy Games	1	2	3	4
Game Play 64	1	2	3	4
Joypad	1	2	3	4
64 Player	1	2	3	4
Nintendo Magazine	1	2	3	4
Player One	1	2	3	4
Playmag	1	2	3	4
Playstation Magazine	1	2	3	4
X64	1	2	3	4

### 38- Quels sont vos 3 magazines préférés et pourquoi ?

1 .....  
2 .....  
3 .....

### 39- En général, quelles sont les 3 raisons qui vous font choisir l'un ou les magazines que vous achetez ?

ma 1ère raison ma 2e raison ma 3e raison

la photo ou l'illustration de couverture ..... 1 ..... 2 ..... 3  
les titres de couverture ..... 1 ..... 2 ..... 3  
le cadeau offert avec le magazine ..... 1 ..... 2 ..... 3  
le nombre de pages ..... 1 ..... 2 ..... 3  
l'avis d'un copain ..... 1 ..... 2 ..... 3  
le prix ..... 1 ..... 2 ..... 3  
les concours ..... 1 ..... 2 ..... 3

### 40- Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de votre magazine ? (Indiquez celui que vous préféreriez en 1er, en 2e, puis en 3e).

	en 1er	en 2e	en 3e
1 guide de tips, soluces, coups spéciaux, plans...	1	2	3
1 K7 vidéo de présentation de jeux	1	2	3
1 carte de remise sur les achats de jeux	1	2	3
1 poster	1	2	3
des autocollants	1	2	3
1 CD audio de musique de jeux	1	2	3
1 CD de démo de jeux	1	2	3
1 figurine d'un personnage	1	2	3
1 transfert pour tee-shirt	1	2	3
des cartes de personnages de jeu à collectionner	1	2	3
1 porte-clefs avec un personnage de jeu	1	2	3
des cartes à jouer	1	2	3
autre cadeau	1	2	3

précisez lequel : .....

### 41- Avez-vous déjà acheté un magazine qui ne vous plaît pas d'habitude parce qu'il était vendu avec un CD de démo Playstation ?

oui 1 non 2

### 42- Si vous hésitez entre 2 magazines vendus avec 1 CD de démo Playstation, celui que vous achetez habituellement et un autre, que décidez-vous finalement ?

j'achète les 2, peu importe le prix et le contenu des magazines ..... 1  
j'achète celui dont la démo m'attire le plus, peu importe le contenu du magazine ..... 2  
j'achète celui dont le contenu me plaît le plus, peu importe le CD de démo ..... 3  
j'achète le magazine que je préfère habituellement ..... 4  
j'achète le moins cher des deux ..... 5

### 43- Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui vous passionne dans la vie ?

	beaucoup	assez	peu	pas du tout
le basket	1	2	3	4
le foot	1	2	3	4
les arts martiaux	1	2	3	4
le roller	1	2	3	4
le skate	1	2	3	4
le ski, snowboard...	1	2	3	4
le vélo, VTT	1	2	3	4
le surf, windsurf...	1	2	3	4
la musique	1	2	3	4
le cinéma	1	2	3	4
les films en K7 vidéo	1	2	3	4
la télévision	1	2	3	4
les dessins animés	1	2	3	4
les mangas	1	2	3	4
les bandes dessinées	1	2	3	4
les filles	1	2	3	4
les fringues	1	2	3	4
les copains	1	2	3	4
autre	1	2	3	4

précisez : .....

### 44- Lisez-vous régulièrement

d'autres magazines que des magazines de jeux vidéo ..... oui 1 non 2  
lesquels ? .....

### 45- Lisez-vous régulièrement

des bandes dessinées ou comics ..... oui 1 non 2  
lesquels ? .....

des mangas

oui 1 non 2  
lesquels ? .....

### 46- Quels sont vos 3 héros préférés ? (en dehors des personnages de jeux vidéo)

En 1° : ..... En 2° : .....

En 3° : .....

### 47- Avez-vous un compte-chèque, un livret jeune, etc... ?

oui 1 non 2  
dans quelle banque ? : .....

### 48- Vous êtes un garçon 1 une fille 2

### 49- Quel est votre âge ? ans

ans

### 50- Vous êtes

écolier (jusqu'au CM2) ..... 1  
collégien (6e à 3e) ..... 2  
en formation technique ou professionnelle ..... 3  
lycéen (2nde à terminale) ..... 4  
en formation supérieure (université...) ..... 5  
tu as terminé tes études ..... 6

### 51- Indiquez vos coordonnées ci-dessous

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Tél (facultatif) .....

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie d'avoir consacré un

# BOUY'S GAME

NEUF / OCCASION / RACHAT  
ECHANGE / DEPOT-VENTE

Jeux et Consoles PLAYSTATION  
SATURN NINTENDO 64

Jeux GAME BOY, -20% sur les jeux  
GAME GEAR, marqués d'une  
MEGADRIVE, pastille bleue sur  
SUPER NINTENDO présentation  
à partir de 29F de cette publicité

30, av. Jean Moulin (fond de cour)

78380 BOUGIVAL

01 30 82 25 02

# GENIAL GAMES

Place du Calvaire - 76500 Elbeuf

Tél : 02 35 78 63 26

LES MEILLEURES REPRISES

PLAYSTATION - SATURN -  
NINTENDO 64 - PC CD ROM

ACHAT - VENTE - REPARATION

EXCEPTIONNEL !



pour tous les lecteurs de Consoles+  
sur les jeux d'occas

# 3615 ALL GAMES

## TRUCS & SOLUCES

pour tous les jeux  
sur toutes les Consoles

## REPONSES le JOUR Meme

Mais aussi des Promos, des Annonces...

<http://www.allgames.tm.fr>

Klétel 3615 - 2.23 F TTC/Mi

# TRY A GAME Autouil

11 rue Chanot 75016 PARIS

Reprises - échanges - rachat tout matériel  
FRANÇAIS - IMPORT

01.40.71.60.61

## VPC Playstation Occasion

Alone in the Dark - Ridge Racer - Krazy 1 79F  
Formula One - F1 96 - Speedster 99F  
Porsche Challenge - Cavalier Baphomet 149F  
Legacy of Kain - Dark Striker - Tekken 2 179F  
Micro Machines V3 - World F. S. 2 199F  
Resident Evil - Crash - Pandemonium 199F  
Rage Racer - Soul Blade - Formula 97 249F  
G. Police - Overboard - Raystorm 269F  
Warcraft II - Last Report - Jurassic Park 279F  
Monopoly - Rescue - Time Crisis 279F  
Moto Racer - Horacle - Air Combat 2 279F  
Tomb Raider 2 - Pandemonium 2 - Cro 289F  
Fighting Force - Nissan 98 - Nuclear St 289F  
Etc., etc., etc.

## SERVICE TECHNIQUE PSX

Réparation, multistandard,  
reprises consoles H.S.

Toutes les NEWS PC

occas\* à partir de 39 F

Toutes les NEWS SATURN

occas\* à partir de 79 F

Toutes les NEWS N. 64

en Décembre Opération Echange\*  
tous jeux occasion\* N.64 (Fr) échangés 100 F  
ou échange gratuit 2 contre 1

Egalement Jeux/Consoles Occas  
sur MS, MD, NEC, NES, SNES, GB, GG,  
NEO CD, NEO CART, 3DO, CDI, etc.

\*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

pour votre sécurité tous nos achats sont  
collissimo recommandé (24/48h)

Distribution: PC Solo - A. J. J.

## REPARATION CONSOLES

PSX QUI SACCADÉ - ECRAN DE CASSE - ETC...

WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA  
MAINTENANCE SUR CONSOLES

SATURN, GAMEGEAR, SN, MD, 3DO, SUPER

NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC

DEVIS GRATUIT SOUS 48 H

(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

WARE CENTER

11 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS

TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Transformez

votre

PLAYSTATION

en

MULTI STANDARD

pour

150 F

en fonction  
du modèle  
de la PSX

## REVENDEURS, POUR PARAÎTRE DANS LA RUBRIQUE

## SHOP IN'

CONTACTEZ VITE  
KARINE



01.41.86.16.32

19, Boulevard Voltaire 75011 Paris

## VIDEO INVASION

Tel : 01 48 07 16 99

VENTE - ACHAT - ECHANGE

Spécialiste de l'Import Saturn et Playstation  
8 ans de présence sur le Boulevard Voltaire !

Si vous chercher un jeu d'import,  
nos arrivages sont constants

La fidélité récompensée :  
avec notre carte c'est 1 jeux  
gratuits pour 10 achats.

Promotion sur PLAYSTATION  
Jeux neufs au prix de 'okaz !  
(à partir de 250 F)

1 carte mémoire sur  
PLAYSTATION pour 50 F  
ou gratuite à l'achat de 2 jeux (neufs ou occas)

Nous achetons cash vos jeux,  
consoles et accessoires

NINTENDO 64 - SATURN - PLAYSTATION -  
SUPER NINTENDO - 3 DO - MEGA DRIVE -  
GAME BOY - GAME GEAR - NES

MODIFIEZ-VOUS MEME  
VOTRE PLAYSTATION POUR

65 F avec notre puce  
universelle jouez à  
tous vos CD psx  
avec intruction et plan de montage...

cable RGB PSX 45F

Ste world game  
centre clat orlydis  
6 place du fer à cheval  
94310 ORLY Tel : 01-48-92-04-03

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

Nbr puce

Nbr RGB

(port inclus)

Total

MODIFICATION DE  
PLAYSTATION PAR NOTRE  
TECHNICIEN

99 F LA MODIF

2 ADRESSES AU CHOIX

ST CRASY MOUSE GAME

41 rue st Honoré

Paris 75001 - TEL 01-42-33-09-99

METRO CHATELET

magasin contactez  
nous prix imbatables

la modification fait sauter la garantie de votre console...

SHOP IN'  
crée l'évène-  
ment !



01.41.86.16.32

## APOCALYPSE GAMES

Reprise - Vente - Echange

Consoles & Jeux Vidéo Neuf et occasion

Un grand choix de jeux à partir de 49 F !!

PLAYSTATION  
SATURN  
SEGA / NINTENDO  
PC CD ROM


NEO - GEO CD  
NINTENDO 64  
3 DO  
JAPANIMATION ...




port  
gratuit

7. rue du Bastion  
25000 PONTARLIER  
(près du théâtre)


Tél : 03 81 39 78 54



COMBAT




FIGHTER



ERAZER



LIGHT



PRO

**PLAYSTATION SATURN**

Prix Variables, Tél.

Combat, Fighter, Light Pad P	129 f
Chrome "Gold", "Blue" Pad P	129 f
Pro Arcade II AutoFire Pad PS	219 f
VRF1 Volant+Pédales PSN	419 f
Erazer Gun TimeC+Vib! PS	239 f
GunCon*Adaptator "Old Guns" P	139 f
2 Infra Rouge 2 Pads!! P	279 f
Memory Card 120Blocs P	229 f
Cable Link P	69 f
Cable RGB Audio&Guncon! P	89 f
Cable SVideo P	69 f
Kit De Modification NoticeVF! P	79 f
Rallonge Pad P	69 f
RF Unit "TV sans Péritel" P	99 f

**n64 Autres : tél!**

VRF1 Volant+Pédales NPS	419 f
Manette N64 N	139 f
Vibreur+M.Card "2en1" ! N	149 f
Memory C. 1Mb "Clear" ! N	129 f
Adapt. 100% Jap-US N	169 f
Rallonge Pad N	69 f

**www.ABSOLUTE GAMES**

12h - 17h TEL/FAX 03 8662 2882      17h - 20h TEL / FAX 03 8073 5858 / 8372

# FANTAISY GAME




DÉCOUVREZ LES NOUVEAUTÉS AVANT LES AUTRES CHEZ  
LE SPÉCIALISTE DES JEUX VIDÉO !!!

**L'IMPORT,**  
VOUS EN RÊVIEZ,  
NOUS L'AVONS FAIT.

**FANTAISY GAME  
REPREND**  
vos anciens jeux  
Playstation  
et Nintendo 64

MODIFICATION de votre  
**PLAYSTATION**  
Accepte jeux Français JAP US

LE PLUS grand CHOIX de Jeux  
NEUFS et OCCASIONS.  
Des jeux à partir de 39Fr.

**FANTAISY GAME**  
52 Rue de l'Université 69007 LYON  
Métro : Jean Macé Tél. : 04 72 71 34 44

DESTINY

## Le Spécialiste de l'accessoire en import

04 72 71 34 44

Sécialiste  
de la puce  
Playstation





**MX662M**

Commandes jusqu'à 19h

**Pas de minimum**

livraison  
le lendemain!

**Contactez-nous!!!**

de minimum



DESTINY



# SUNRISE

VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris

LE MEILLEUR SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

Revendeurs,  
contactez-nous !

Horaire :  
10 H / 19 H  
NON STOP !

TOUS LES  
MAGAZINES  
JAPONAIS !

GUIDE JAP/US

## PLAYSTATION

- EINHANDER JAP
- FARLAND STORY JAP
- SPAWN US
- WINNING ELEVEN 3 JAP
- FRONT MISSION ALTERNATIVE JAP
- HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
- ALUNDRA US
- CHOCOBO NO DUNJON JAP
- SAMURAI SPIRIT SPECIAL JAP
- SOUKYU GURENTAI JAP
- GRAN TURISMO JAP
- TALES OF DESTINY JAP
- TEKKEN 3 JAP
- PARASITE EVE JAP/US
- XENOGears JAP
- BLOODY ROAR JAP
- NEW PAD ANALOGIQUE VIBRANT
- CABLE RGB
- ETC...

## SATURN

- X-MEN VS STREET FIGHTER JAP
- COTTON 2 JAP
- PRINCESS CROWN JAP
- SHINNING FORCE 3 JAP
- GRANDIA JAP
- REAL BOUT SPECIAL JAP
- AZEL PANZER DRAGON JAP
- GRANDIA JAP
- BURNING RANGERS JAP
- BOMBERMAN FIGHT JAP
- DUNJOE DRAGON JAP
- SEGA TOURING CAR JAP
- BLUE BREAKER JAP
- LAYER SECTION 2 JAP
- DEAD OR ALIVE JAP
- MAGIC NIGHT RAYEARTH US
- ETC...

NEO-GEO  
CD/CART.  
PC - FX  
SFC

Du choix  
Des prix  
Un service  
et surtout...  
DES NEWS !

## NINTENDO 64

- YOSHIS STORY JAP
- SNOWBOW KIDS JAP
- DUAL HEROES JAP
- HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
- WILD CHOPPERS JAP
- FIGHTING CUP JAP
- REV LIMIT JAP
- SONIC WINGS ASSAULT US
- LAMBORGHINI 64 US
- DIDDY KONG RACING US
- FAMISTA 64 JAP
- AERO GAUGE JAP
- PAD OFFICIEL JAP
- VIBREUR OFFICIEL JAP
- PORTE CLEF OFFICIEL JAP
- ADAPTATEUR
- ETC...

TEL : 01 47 70 27 04

LE LEADER DU JEUX VIDEO

# GAMMY

8, RUE JP.TIMBAUD - 75011 PARIS  
Tél.: 01 48 06 69 23

15, RUE G. DE LA BROUSSE - 75005 PARIS  
NOUVEAU tél.: 01 43 31 05 76

RENDEZ VOTRE  
PLAYSTATION  
MULTI-STANDARD  
POUR LA MODIQUE  
SOMME DE :

99 Frs



POUR LES FÊTES,  
GAMMY VOUS OFFRE  
UN CADEAU POUR  
TOUT ACHAT  
SUPÉRIEUR À  
500 Frs

## NINTENDO 64 (pal)

CONSOLE EURO. 999 F

PROMOTION !!!

MARIO ou  
MARIO KART  
359 F



- MRC 445 F
- CLAY FIGHTER 495 F
- TOP GEAR 495 F
- RACE THE DARK EDGE 495 F
- BOMBERMAN 495 F
- DIDDY KONG RACING 495 F
- F1 POLE POSITION 495 F
- LYLAT WAR (STARFOX) 495 F
- ISS 64 495 F

## ACCESSOIRES

- MEMORY CARD (256 K) 95 F
- MEMORY CARD (1 M) 145 F
- MANETTE 195 F
- ADAPTATEUR 195 F
- RUMBL PACK 145 F
- VOLANT + PEDALIER 445 F

Pour les autres nouveautés, pal ou import,  
NOUS CONTACTER !!!

LE MEILLEUR PRIX VOS ENVIES...

## PLAYSTATION (pal)



CONSOLE  
(multi-standard)  
+ 2 pads  
+ 1 memory  
1390 F

- MODIF. NOUVELLE VERSION 195 F
- MODIF. TRI-STANDARD 145 F
- REGLAGE LENTILLE 145 F



- TIME CRISIS 325 F
- FINAL FANTASY VII 325 F
- ODDWORLD 325 F
- TOMB RAIDER II 325 F
- CRASH BANDICOOT II 325 F
- MOTO RACER 325 F
- PANDEMONIUM II 325 F
- FIGHTING FORCE 325 F
- CROC 325 F
- HERC'S ADVENTURE 325 F
- STREET FIGHTER EX 325 F
- TOCA TOURING CAR 325 F
- FIFA 98 325 F

## ACCESSOIRES

- RGB 95 F
- MEMORY CARD (1M) 105 F
- MANETTE ANALOGIQUE 195 F
- MANETTE ANALOGIQUE 195 F
- VIBRANTE 395 F
- VOLANT + PEDALIER 445 F

Pour les autres nouveautés, pal ou import  
NOUS CONTACTER !!!

## SATURN (pal)



CONSOLE  
990 F  
OKAZ  
590 F

- WORLD WIDE SOCCER 98 345 F
- STREET FIGHTER COLLECTION 345 F
- LAST BRONX 345 F
- SEGA TOURING CAR 345 F
- DUKE NUKEM 3D 345 F
- MARVEL SUPER HEROES 345 F
- DEAD OR ALIVE 345 F
- ATLANTIS 345 F
- QUAKE 345 F

PROMOTION !!!

- AMOK (PAL) 145 F
- STREET RACER (PAL) 145 F
- FIGHTING VIPER (PAL) 145 F
- SOVIET STRIKE (PAL) 145 F
- PRO PIN BALL (PAL) 145 F

## BON DE COMMANDE

NOM :  
PRÉNOM :  
ADRESSE :  
VILLE :  
CODE POSTAL :  
RÈGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT UNIQUEMENT

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Gorune Aprikian (16 10)  
Directeur du marketing  
Roland Clavierie (17 63)  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beylerian (16 03)

## CONSOLES

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 41 86 16 96  
Fax pub : 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Directeur d'édition  
Vincent Cousin (16 05)  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétariat  
Juliette Van Paaschen (16 72)  
Rédacteurs  
Richard Homsy (Spy)  
Nicolas Gavet (Nico)  
Secrétariat de rédaction  
Ivan Gaucher  
Création maquette  
Catherine Verchère  
Maquette

Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon  
(1<sup>er</sup> maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani, correspondant  
permanent au Japon, Gia-Dinh To,  
François Garnier (le Panda), Maxime  
Roure (Switch), Sébastien  
Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin,  
Tiborce, Nathalie Reuiller,  
Lionel Barillon, Bernard Rougeot,  
Gérald Vaulquier, Philippe Karakasyan,  
Ze Killer.

Directrice commerciale  
Lara Wytochinsky (16 24)  
Directrice de publicité  
Carine Barrel (16 31)  
Chef de publicité  
Karine Le Brozec (16 32)  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent, Tél. : 04 78 62 65 10  
Responsable Marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)  
Fabrication  
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (11 numéros) :  
297 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) :  
398 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) :  
2 397 FB. Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la banque  
Société générale à Bruxelles,  
n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués  
par chèque bancaire, mandat ou  
virement postal (3 volets),  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.  
Siège social : 41-43, rue du  
Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal  
actionnaire : EMAP FRANCE.  
Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et  
directeur de la publication : Keith  
Marriott. N° de commission paritaire :  
73201. Dépôt légal : décembre 1997.  
Photocomposition, montage :  
Euronumérique. Photogravure : EPS,  
PPDL. Imprimeries : BV Roto,  
Tremblay-en-France (93) ; Imaye, Laval  
(53). Distribution : Transport Presse.  
Département diffusion : Directeur  
délégué : Pierre Christophe. Directeur  
des ventes France/Export : Annie Baron.  
Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes  
(réservé aux dépositaires de presse) :  
Synergie Presse : 150, rue Gallieni,  
92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert  
(réservé aux dépositaires de presse) :  
08 00 01 46 23. Terminal ordinateur  
E 76.  
La reproduction, même partielle,  
de tous les articles parus dans la  
publication (© Consoles+) est  
interdite, les informations rédactionnelles  
publiées dans  
Consoles+ sont libres de toute  
publicité. Les anciens numéros de  
Consoles+ sont disponibles à

## VENTE ANCIENS NUMÉROS

Les anciens numéros sont en vente tous les  
jeudis de 13 heures à 16 heures, à l'accueil  
EMAP ALPHA, au,

150, rue Gallieni, 92100 Boulogne.

Toutefois, afin de mieux vous servir, il est  
préférable de téléphoner avant de vous  
déplacer pour savoir si les numéros deman-  
dés sont disponibles.

Tél. : 01 41 86 16 00.

## VENTES

## SATURN

Saturn 2 man. + 7 jx, px : 1 500 F (Hard Arcade,  
DBZ, World Wide 97...) Marcel DELPIERRE, Coif-  
leur Pro Coupe Route de Berck, 62180 Rang-du-  
Fliers. Tél. : 03.21.84.29.12.

Vds jx sat jap/eur px : 50 F à 100 F (Fighting  
vipers, Beed, DBZ2). FARES Laissaozi, 2, rue  
Esnault-Pelterie, 78500 Sartrouville.  
Tél. : 01.39.13.76.10.

Vds jx Sat Daytona, X-Men et TB1 de 75 F à  
160 F. Vds 2 Pad PS. Julien WANTIEZ, 4, rue de  
la Liberté, 59780 Baisieux.  
Tél. : 03.20.64.16.18.

Vds Saturn + 3 jx (Resident Evil, Tom Raider...),  
px : 1 200 F. Pascal ABADIE, 18, rue des  
Peniches, 31320 Castanet-Tolosan.  
Tél. : 05.61.81.14.11.

Vds Saturn + 10 jx, px : 1 500 F. Robin ROUSSEL,  
104, rue Saint-Denis, 93400 Saint-Ouen.  
Tél. : 06.12.88.86.38.

Vds Saturn + 2 man. + 3 jx, px : 1 100 F à déb.  
Gretan MICHEL, 220, av. du 8 Mai 1945, 83150  
Bardol. Tél. : 04.94.29.46.69.

Vds carte MPEG Saturn pour vidéo CD 300 F.  
Joseph PLAZAS. Tél. : 04.67.87.12.27.

Vds Saturn + Pad + Tom Raide, px : 500 F. Christo-  
phe GODENER, 14, rue Frédéric Lemaître,  
75020 Paris. Tél. : 01.43.58.36.23.

Vds Saturn + 4 jx, px : 1 000 F. Vincent LANGE-  
LEZ. Tél. : 03.23.60.62.96.  
Vds SAT + 2 Pad + Gun + 4 adapt. + 14 jx (STC +  
RES + WWS), px : 2 800 F. Pierre GELY, 8, rue  
du Général Gallieni, 78220 Viroflay.  
Tél. : 01.30.24.44.10.

Vds ou éch. jx N64 Turok, MRC, Bomber Man,  
Goemon 2. Laurent BERG, 1, rue Maryse Bastié,  
93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 01.48.55.95.65.

## MEGADRIVE

Vds MD + 5 jx + MCD 2 + 2 CD, px : 1 500 F à  
déb. Alexandre DONADIO, Les Grands Prés,  
73500 Bramans. Tél. : 04.79.05.31.28.

Vds MD + 2 pads + E. Jim 2 : 350 F (tbe); ach.  
éch. jx N64 (Golden Eye...). Karim LAJJADJ, 9,  
rue Paul-Bert, 92700 Colombes.  
Tél. : 01.47.82.94.56.

Vds 13 jx MD : 1 300 F à déb. Damien IELSCH, 1,  
rue de Besançon, 25430 Servin.  
Tél. : 03.81.60.44.94.

Vds MD + 11 jx + 2 man. tbe, px : 1 000 F. Syl-  
vain BALLERY, Grac'H Guen, 56110 Gourin.  
Tél. : 02.97.23.59.17.

Vds Megadrive 1 + 2 man. + 10 jx, px : 850 F à  
déb. Laurent CATEGREIL, 10 bis, chemin Nav-  
cou, 31780 Castelnau. Tél. : 05.61.70.10.55.

Vds jx 50 F pce ou 500 F les 12 + 2 man. (dont 1  
turbo). Grégory DESQUIENS, 1, rue des  
Alouettes, 28210 Faverolles.  
Tél. : 02.37.38.21.00.

Vds MD + 11 jx + 2 man. Be (Toy Story X-Men 2),  
px : 1 400 F. Pierre WIDEMANN, 42, av. du  
Général Compans, 31700 Blagnac.  
Tél. : 05.61.71.20.69.

Vds Mega Drive 2 + 9 jx + 2 man; px : 700 F.  
Julien HELFER, 2, rue de la Chapelle, 67280  
Niederhaslach (Bas-Rhin).  
Tél. : 03.88.50.92.85.

Vds Megadrive + 2 man. + 9 jx, px : 1 000 F.  
Bruno CARRARA, 9, rue des Damilas, 95100  
Argenteuil. Tél. : 01.30.25.28.42.

Vds Megadrive + 2 pad + 12 jx, px : 800 F à déb.  
Sivanne TY, Siv Hean, 23, rue de Belleville,  
75019 Paris. Tél. : 01.42.45.89.85.

Vds MCD + Shining Force : 400 F 32 X + 2 jx, px :  
400 F à déb. Silvio BARAHONA, 12, bd des  
Oiseaux, 91440 Bures-sur-Yvettes.  
Tél. : 01.69.28.74.53.

## SUPER NINTENDO

Vds SNIN + 5 jx + 2 man. tbe, px : 700 F à déb.  
Eméric BROUDEHOUC, 6/8, place aux Bleuets,  
59800 Lille. Tél. : 06.80.84.54.22.

Vds SNIN + 3 jx + man. + btes, px : 500 F tbe.  
Alban CHAPELAIN, 11, rue Choquet de Lindu,  
29200 Brest. Tél. : 02.98.46.72.91.

Vds SNES + 2 pad + 14 jx, px : 1 500 F. Melody  
POTRON, 15, rue des Norottes; 91310 Leuville-  
sur-Orge. Tél. : 01.69.88.06.41.

Vds jx SNES KI US 80 F, CS US : 50 F. Goemon 2,  
px : 150 F, adapt. 10 F. Philippe BOUAKA, 7,  
place Falguière, 75015 Paris.  
Tél. : 01.47.34.41.63.

Vds SNIN, px : 800 F + 2 pad + 6 jx + 1 action  
Replay ou 100 F le jeu. Gouven HUON.  
Tél. : 02.96.38.09.80.

## NINTENDO 64

Vds Wave Race, px : 250 F. Philippe LOUMAGNE,  
40, impasse Augustin-Feraud, 13270 Fos-sur-  
Mer. Tél. : 04.42.05.35.18.

Vds ou éch. Turok, px : 400 F. Mario 64, px :  
300 F (sur N64). Franck SPILLEBOUT, 10, route  
de Louversay, 27190 Conches.  
Tél. : 02.32.30.99.87.

Vds Volant + pédales N64 neuf garantie 11 mois,  
px : 300 F. Adine ARNAUD, 7, rue Saint-Joseph,  
38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58.

Vds Mace (USA) + adapt. px à déb. Arnaud  
DELANGLE, 59, av. Edouard-Vaillant, 92100  
Boulogne. Tél. : 01.46.09.94.06.

Vds N64 + 2 man. + 6 jx (ISS, Extr G, Lylat, W +  
Vibra, Mario, M. Kart). Nicolas FAURE, 3, route  
de Souchez, 62143 Angres. Tél. :  
03.21.45.00.34.

## PLAYSTATION

Playstation + Toshinden, Tekken, Câble, Man.,  
Memo Card, CD, Demos, px : 890 F. Grégory  
BOURIT, 8, rés. du Fort, 95450 US (Vigny).  
Tél. : 01.34.66.02.28.

Vds Playstation + multi Standard + 23 jx + 2 démos  
neuf, px : 2 500 F. Régis ILE JEAN, 15, rue du  
Panc Neuf, 72750 Moret-sur-Loing.  
Tél. : 06.12.35.71.28.

Vds jx sur playstation, px : 150 F. Pierre CANLIA,  
50, bis rue de la République, 38060 Bourgoin.  
Tél. : 04.74.96.28.52.

Vds Sat + 2 pads + 6 jx (UC2 + Gun, NFS, S.  
Rally), px : 1 200 F. Baptiste PORCHER, 12, rue  
de l'Hôtel Dieu, 95500 Gonesse.  
Tél. : 01.39.85.16.85.

Vds Playstation + 2 jx + C. Mémoire + CD Demos,  
px : 1 000 F. Denis GRAOVAC, 23, rue des Frères  
Bollfraud, 95270 Herblay.  
Tél. : 01.39.31.08.80.

Vds jx PSX Tombrader Tekken Odd World de  
100 F à 200 F. Stéphane BROTONS, Les Pala-  
tines 15, 13540 Puycard.  
Tél. : 04.42.92.30.37.

Vds PSX + man. + men. card + 14 jx, px : 2 500 F  
à déb. Lucas DOMENACH, 2, rue D'Epouy, 75013  
Paris. Tél. : 01.45.81.21.27.

Vds PX + 2 man. + 4 jx (ID4, T. WBA 97...) + 2 CD  
démo, tbe, px : 1 600 F. Jérôme BENALI, Kervas-  
sal, 56670 Riantec. Tél. : 02.97.33.48.78.

Vds jx PSX : Oddworld; Soul Blade, V-Rally, px :  
200 F pce. Olivier BERNARD, 16, rue du Clocher,  
77181 Country. Tél. : 06.01.31.89.64.

Vds 11 démos psx : 190 F max. ou éch. ctre Fifa  
97. Elie FERRETTI, 271, rue de la Gare, 54200  
Chaudeney-sur-Moselle. Tél. : 03.83.64.68.42.

Vds jx PS Return Fire, px : 200, Vrally : 250 F, F.  
One 97 : 280 F; MKT : 150 F. Serge DEVERRE,  
14, rue de la Pépinière, 92360 Meudon-la-  
Forêt. Tél. : 01.45.37.11.97.

## ECHANGES

Ech. Denis la malice, Super Mario World. Rudy  
BOUDINE, 13, rue Claude-Debussy, 28240 La  
Loupe.

Ech. Amstrad + 1 jeu BT Fifa 96 (PC) ctre Cool  
Boarder (PSX). Sébastien RAGOGNA, Rue de la  
Pierre Bure, 18130 Dur-Sur-Avron.  
Tél. : 02.48.59.57.79.

Ech. Night ctre DBZ1 WWS 97 et Daytona 1  
contre Worms. Stéphane NOUZILLE, 4, allée  
Philippe, 13127 Vitrolles. Tél. : 04.42.89.50.55.

Ech. Toshinden 1, sur PSX ctre Evander Hol Field  
sur MD. Frédéric SAUVAGE, 40, rue Gournay  
Hérouin, 62480 Le Portel.  
Tél. : 03.21.80.68.95.

Ech. V. Rally ctre Tekken 2. Vincent MOREL, 12,  
av. Mazarin, bât. D, 91380 Chilly-Mazarin.  
Tél. : 01.64.48.59.03.

Ech. extreme G ctre Golden Ye sur N64 VF. Nico-  
las GONOS, 18, cours Suchet, 69002 Lyon.  
Tél. : 04.72.41.99.09.

## ACHATS

Rech. jx jap. sur n'importe quelle console!  
Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Tou-  
louse. Tél. : 05.61.23.27.37.

Ach. Super Street Fighter II ou Street Fighter II  
Prime. Christophe MAZELPEUX, 8, rue de la  
Mauroline, 31200 Toulouse.  
Tél. : 05.61.26.11.66.

Ach. Saturn jap. + 2 pads + 1 ou 2 jx. Patrice  
PORTEAU, 483, Cité l'Enlisse, bt J, 85000 La  
Roche-sur-Yon. Tél. : 02.51.05.15.48.

Ach. Mortal Kombat 75 à déb. Jean-Baptiste  
BARRIE, 63, rue du Bas-Igny, 91430 Igny.  
Tél. : 01.60.19.20.93.

Recherche N64 avec ou sans jeu. Yohan NOU-  
VILLE, 464, route du Calvaire, 76210 Beuze-  
ville-la-Grenier. Tél. : 02.35.31.98.55.

Rech. démo de Croc et de Fighting Force. Sté-  
phane MULLENBACH, 17, rue du Quai, 68040  
Ingersheim. Tél. : 03.89.27.37.44.

Rech. Lamborghini, San Francisco, et F1 Pole P.  
Rech. volant. Jérôme HAMADOU, Les Sorbiers,  
73330 Pont-de-Beauvoisin.  
Tél. : 04.76.32.80.39.

Ach. sur NES Zelda I et 2 à 80 F pce. Gérard CHO-  
CHOY, Les Ambrysses, 46200 Souillac.  
Tél. : 05.65.37.05.28.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre  
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et  
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être  
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordo-  
nées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les  
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,  
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous  
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui  
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une  
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du  
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde  
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre  
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par  
la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon  
sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois  
mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de  
l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin  
que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être  
utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

## RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS  
☐ NOMS  
☐ VENTES  
☐ PRÉNOMS  
☐ ADRESSES  
☐ TÉL.  
☐ ÉCHANGES  
☐ CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_  
PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
TÉL. : \_\_\_\_\_

## MACHINES :

- ☐ PC Engine  
☐ Super Nintendo  
☐ Megadrive  
☐ Sega  
☐ Nintendo  
☐ Playstation  
☐ Saturn  
☐ Divers

## Consoles + n° 72



# Recevez les nouveautés **Gratuitement\*** chez vous !

Des centaines  
de titres  
disponibles

- 1 Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
- 2 Laissez vos coordonnées.
- 3 Faites votre choix.
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous.
- 5 Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

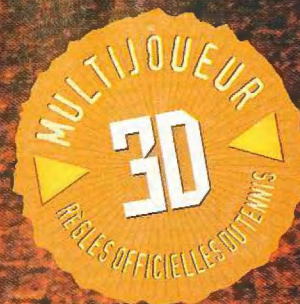
Accès direct sur Minitel

# 36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

\*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.

# Tennis Arena



Vos adversaires  
vont mordre  
la poussière...



6 courts  
délirants d'exotisme

10 joueurs  
absolument déjantés

4 coups spéciaux  
décoiffants

94% Joypad

"Un hit, même pour ceux  
qui ne sont pas fans  
du genre"

14/20 Playmag

"Assurément le meilleur jeu  
de tennis sur PlayStation !"

91% Consoles +

★★★★ CD Consoles



HOT LINE UBI SOFT  
08 36 68 46 32  
(2,23 Frs/min)

